GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年10月下
定价9.80元

彻底攻略
最终幻想CC命运之轮
龙骑士的咏叹调/战国无双2 猛将传



70分钟满载
《生化奇兵》深度解析
《合金装备4》最新超热影象
《恶魔猎人4》全新视频公开

真·风神制作

精美赠品
《灵魂能力4》大海报

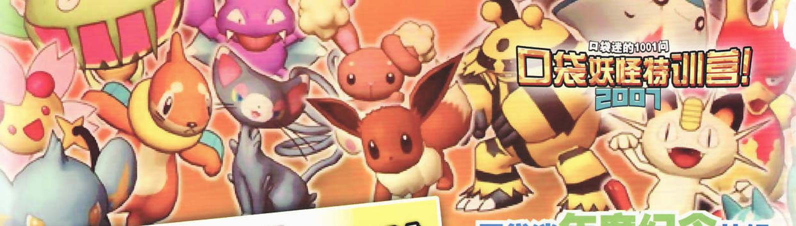
深度研究
SD高达G世纪 交叉火力
伪之轮舞曲
捉猴大作战
战争机器

新闻特报
莱比锡游戏展
海量大作情报公开

特别策划 日本玩家的三国情结
新连载始动 寂静岭2 官方小说

ISSN 1006-5032

20>
9 771006 503000





口袋迷年度纪念特辑

所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！

口袋必备知识特别训练

1438问答终极收录

超值定价18元

赠



剧场版精选音乐集

口袋问题合计收录

1438问

9月5日 全国上市

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010 64472177　邮编：100011
邮购免收邮费　邮购请注明“口袋特训营”

中国第一本权威PSP专门志

中国销量最高的主机，
内容权威实用的专门志！

9月5日 全国上市



及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究

- 涵盖当月PSP的热门信息
- 近距离的市场扫描，对您周边的游戏市场大检阅
- 游戏、影视、音乐、时尚四大元素与PSP的完美结合



8月份PSP游戏收录
经典模拟器游戏收藏
天籁之音经典游戏音乐合集
PMP格式电视剧精选收录
最新实用PSP软件

超值定价
14.8元

使你手中的PSP成为众人眼中的焦点
iPSP——“爱PSP”玩家的必备书刊



电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2007年10月下

旬刊 创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「灵魂能力4」

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



近日360的方向盘爆出过热警告，目前官方已经开始提供更换服务。

2007德国莱比锡游戏展 精彩内容全程纪实报道



■莱比锡游戏展在全球范围内的影响力已经非常客观了，这也印证了欧洲市场的发展。

本刊讯　8月23日，2007德国莱比锡游戏展正式开幕，来自世界各地的游戏玩家纷纷慕名前往。莱比锡游戏展始创于2002年，此后每年举行一届，由于受到玩家们的热情追捧，在短短几年间它已成为欧洲最大的电子游戏博览会。

今年游戏展从23号持续到26号。在游戏博览会的会场，游戏迷们都在兴高采烈地玩着自己喜欢的游戏，其中包括万众瞩目的《星际争霸2》以及网游大作《魔兽世界》的全新资料片《巫妖王的愤怒》等电脑游戏，以及《合金装备4》等家用机大作。索尼更是兑现了E3之后的诺言，在本次展会上公布了大量有关PS3和PSP的相关周边消息。

主办方表示，每年参会的规模都在扩大，今年展区的面积就从去年的9万平方米增加到了11万平方米。第一届博览会时，总共只有200家参展商和9万名参观者；而今年的游戏展预计会吸引20万人前来，参展商数量达到503家，大大小小的企业都来了。今年游戏展的主题为“Play！It’s your nature”，参加展览的公司不但数量众多，也颇具影响力，包括英特尔、暴雪、微软、任天堂、戴尔、EA等重量级公司都带来了自己最新的游戏和相关产品。在这四天里，莱比锡成为了游戏的天堂。

逐步崛起的莱比锡

莱比锡位于德国东部，是欧洲的心脏，该地区是仅次于柏林的贸易、工业、文化、教育中心和交通枢纽，自德国统一以来它已成为现代化的经济和贸易中心。同时，莱比锡被誉为展览会之都，该市以举办大型专业性展览会而闻名于世，是德国重要的展览城市及对外贸易中心。

创办于2002年的德国莱比锡游戏展(Games Convention)是德国第一个交互式游戏娱乐展会，同时也是欧洲地区规模最大、最权威的游戏博览会，每年都有大批软、硬件厂商参展。由于其影响力巨大，来自英国伦敦的欧洲第一游戏展“ECTS”在莱比锡游戏展诞生后不久便退居二线，最终被取消。直至E3缩减规模，德国游戏展更成为世界各国游戏厂商发布新消息展出新产品的重要场所，可以预见其在世界游戏行业的地位也将会越发重要。

德国莱比锡游戏展对欧洲乃至全球游戏界影响颇深，受到世界各国游戏爱好者的密切关注。上届莱比锡游戏展每天接待参观人数就达到了7万5千人，共有来自38个国家的18.3万观众以及超过2600名记者前往参加展会，其中包含了来自全球各地的知名游戏硬件及软件开发商。按照这一数字计算，这个欧洲最受欢迎的游戏盛会的观众数量将迅速赶超E3。不过它和世界顶级游戏展“E3”不同的是，主办方允许18岁以下青少年观看该展会。展会被分为三大区域，第一个区域允许12岁及以下儿童进入，第二个区域允许16岁及以下儿童进入，最后一个区域允许18岁及以上观众进入。

德国北莱茵河地区教育部长Ute Schaefer表示，德国支持孩子们玩游戏，认为游戏已经成为青少年文化的一部分。Schaefer指出，德国国内游戏业销售额的75%是12岁以上消费者消费掉的。莱比锡市市长Tiefensee在当时也出席了06年德国莱比锡游戏展，并且表示莱比锡市已成为东欧最重要的媒体中心，不次于首都柏林，而游戏博览会如今也已经成为莱比锡市的最重大盛事之一。

最后值得一提的是，本次莱比锡游戏展特别针对近年来蓬勃发展的中国等亚洲游戏界，预留出近5000平米的经典展位面向亚洲的IT及游戏厂商进行招商。相比E3和TGS，我们在莱比锡能够看到更多中国厂商的身影。

GC展最佳游戏提名

在每一届的游戏展会上，公布优秀参展作品获奖名单也是大家较为关注的一个环节。德国莱比锡游戏展在还没有闭幕之前便早早地颁布了2007年各平台最佳游戏奖的提名。此次参加评选的必须是在展会上提供了试玩版本的游戏。总共有25款游戏登上11类游戏的提名榜，以下我们所列出的，是本次与家用机相关的奖项。

最佳游戏提名	
最佳Xbox360游戏	《生化冲击》BioShock
	《职业进化足球2008》Pro Evolution Soccer 2008
	《圣域2 堕落天使》Sacred 2: Fallen Angel
	《信赖铃音》Eternal Sonata
	《凯恩与林奇 亡魂》Kane & Lynch: Dead Men
最佳PSP游戏	《战神 奥林匹斯之链》God of War: Chains of Olympus
	《职业进化足球2008》Pro Evolution Soccer 2008
	《寂静岭 起源》Silent Hill: Origins
最佳PS2游戏	《职业进化足球2008》Pro Evolution Soccer 2008
	《古惑狼 泰坦》Crash of the Titans
	《歌星》Singstar – Die Toten Hosen
	《Buzz!好莱坞恶作剧》Buzz! – The Hollywood Quiz
最佳PS3游戏	《合金装备4 爱国者之铳》Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
	《歌星》SingStar
	《神秘岛 德雷克船长的宝藏》Uncharted: Drake's Fortune
	《审判之眼》The Eye of Judgment (Sony Computer Entertainment)
	《职业进化足球2008》Pro Evolution Soccer 2008
最佳Wii游戏	《Wii健康》Wii Fit
	《超级马里奥 银河》Super Mario Galaxy
	《马里奥与索尼克北京奥运会》Mario & Sonic at the Olympic Games
最佳 NDS游戏	《闪烁焦点 一天几分钟的视觉练习》Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day
	《秘密行动 双重动机》Undercover: Dual Motives
	《辛普森的一家》The Simpsons Game
最佳硬件支持	Wii 平衡板 Wii Balance Board
	摇滚乐控制器周边 Rock Band peripherals
	PS3专用摄像头 PlayStation Eye

特报 日本专讯 索尼公布欧洲业务数字 PS系四项周边服务推出

本刊讯 索尼于22晚在德国莱比锡游戏展主会场2号展厅举办了大型新闻发布会，近700名媒体记者和业内人士出席了会议。会上公布了索尼当前各个主机的最新销售情况报告，同时还有多项新业务。早在今年E3展之后，索尼便宣布将在这次游戏展上公开令人兴奋的重大消息，于是本次的索尼新闻发布会格外引人注目。不过当发布会结束之后，人们发现原来所谓的振奋人心的消息，不过就是索尼报出的一串销售数字，以及对未来的展望。而同时发布的PS3周边和PSP新服务都与游戏关系不大，不过是拓展娱乐范围的一些举措。Konami公司《合金装备》系列的制作人小岛秀夫和《GT赛车》系列的制作人山内一典也以嘉宾的身份出席了此次新闻发布会。另外，EA公司的代表在会上宣布了与索尼合作开展"FIFA 互动世界杯"活动的消息，PS3将成为此次活动的官方指定比赛用主机。



↓索尼的PS3试玩区安排得比较宽松舒适，提供的试玩机位也很多，到场参观的玩家可以在这里尽情享受新作。

↑本次索尼在莱比锡游戏展上对PS3游戏的宣传可谓不遗余力，随处都可以见到这类显眼的巨幅宣传海报，设计也都比较精美。

索尼公布PS系欧洲数据

索尼SCEE总裁David Reeves在会上宣布，自1997年以来，索尼家用游戏主机业务增长了65%，家用机游戏软件业务增长了200%。同时，掌机业务增长了316%，掌机游戏业务增长了900%。他还预测，到2010年左右，PlayStation系主机在欧洲的普及率将有望达到1亿4千万台。到目前为止，PS3在欧洲的累计销量已经达到了130万台，《抵抗 人类灭绝之日》和《摩托风暴》是目前欧洲地区销量最高的PS3游戏，累计销量分别达到了531000套和469000套。新近发售的PS3 Starter套装首发3周以来，拉动PS3销量上涨了61%。Reeves还保证，到今年圣诞节之前，将有65款PS3游戏陆续登陆欧洲市场。



↑电影改编作品也有自己的展示空间。



↑展场内部难道也有喝酒的吧台?

PlayStation Network目前在欧洲的注册用户已经达到了645000人，各种PS3游戏试玩和宣传视频等内容的累计下载次数已经突破了760万。其中，PS3版《铁拳DR》的下载次数达103000次，名列所有下载内容之首。其次是PS3另类游戏《浮游》，下载次数达到了47000次。

就索尼本次公布的这些数字来看，它和微软之间的距离已经越来越近了，索尼明显为今年的圣诞档期做好了充足的准备。不过关于销量和业务的增长数据，则缺乏一定的说服力。例如索尼的所有业务增长数据都是从1997年开始统计，那时正是初代PS崛起的时候，现在却只增长了65%，不知道这个数字是该喜还是该忧。

PS3专用娱乐扩充套件"Play TV"

SCEE于新闻发布会中公布了PS3和PSP的新周边以及新服务，其中与PS3相关的就是将于欧洲地区推出PS3用数字电视接收与录像扩充套件"Play TV"，该产品让玩家可以在PS3上收看、录制与播放数字电视节目。

Play TV由PS3专用双频道数字电视接受器周边与个人录像机（PVR）软件所构成，安装后可将PS3转变为数字电视录像机，除收看节目外，并可将节目录制到系统硬盘，在以后播放欣赏。Play TV所配备的电视接收器支持高分辨率电视信号，玩家能以Full HD 1080p的高规格来收看、录制与播放这些高分辨率数字电视节目。

Play TV支持DVB-T欧洲数字电视规格，搭配反应快速操作简单的"EPG2"电子节目表系统，提供详细的电视节目浏览信息。通过直观控制、单键求助、教学影片与简易浏览等设计，让玩家能以PS3手柄或BD遥控器轻松操作。其中，实时屏幕图形显示功能将可提供各种丰富的信息，包括Play TV的使用状态，快速搜寻节目信息与录制节目，以及暂停播放或录制等操控。Play TV同时也会针对电视类型来自动设定正确的操作界面，不论是传统电视或是高分辨率电视都能顺利使用。

除了在电视机上观赏外，玩家还可以通过PSP的Wi-Fi无线网络远程游戏功能，遥控PS3进行节目录像、收看实时节目或录制节目。此外也可以使用快速转换文件功能，将录制的节目转换成PSP格式，通过USB端口传输到PSP记忆棒内存放，于外出时携带观赏。



↑该产品的用途就是拓展娱乐范围。

Play TV预定2008年初于英国、法国、意大利、德国与西班牙等地推出，其余PAL欧规电视区域也将于后续逐步推出，美洲与亚洲等地区的推出计划仍有待后续公布。不过本次推出的这款产品和游戏完全没有关系，这也使之前期待索尼有所行动的玩家们感觉颇为失望。

PSP再添三项娱乐功能

相比PS3发布的视频套件，PSP这次公布的新功能与新服务明显要更加具有吸引力。索尼此次为PSP添置了三项娱乐功能，分别为专用GPS导航套件《Go!Explore》、网络通讯软件《Go!Messenger》，以及影片下载服务。

Go!Explore

《Go!Explore》是PSP专用GPS全球定位系统导航套件，由SCEE与图资供货商Tele Atlas以及导航软件公司Nav NGo合作开发，内含GPS信号接收器周边与GPS导航地图软件，让使用者可以在旅行时，随时确认自己所在的位置以及查询地图信息。《Go!Explore》将以3D绘图方式来呈现城市地图与重点位置，收录了上百种分类上千个的景点信息。其中可以记录"我的最爱"、"住家位置"与"历史纪录"等个人信息，提供最快、最短路径搜寻，以及日/夜模式。该产品还提供了丰富的设定功能，包含路径搜寻设定与视觉设定等等。《Go!Explore》预定2008年新年推出。



↑每个游戏的站台都有鲜明的特色。

Go!Messenger

《Go!Messenger》是PSP专用的网络实时通讯软件，让PSP可通过Wi-Fi无线网络提供视频交谈、语音交谈与文字实时通讯服务。

《Go!Messenger》采用最新的VOIP技术，可在任何具备Wi-Fi无线网络服务的区域，提供免费的网络语音交谈服务。玩家可通过直观的屏幕键盘进行文字讯息传送，搭配PSP耳机麦克风进行网络语音交谈、语音讯息传送。搭配PSP专用摄像头小小拍来进行视频交谈，或者是留下视频与语音讯息给对方。

《Go!Messenger》预定2008年1月在欧洲地区推出。

《Go!》系列下载服务

SCEE同时发表，将与英国天空广播（Sky Broadcasting）公司合作，在PSP上提供以《Go!》系列品牌为名的影片下载服务。包含运动、娱乐、电影、音乐与动画等，同时也预定与其它频道以及内容供货商合作，提供更广泛的服务。PSP玩家可通过Wi-Fi无线网络直接下载影片，或通过PC下载并传输到PSP上。本次所发表的PSP《Go!》系列产品与服务，目前都只针对欧洲地区，尚未公布其他推出计划。



↑会场的布置更像是一个俱乐部。

来自莱比锡的业界言论

本次2007莱比锡游戏展特别举办了专业游戏论坛，许多知名制作人以及相关从业人员参与了发言讨论。本次论坛涉及的话题非常丰富，例如关于游戏开发技术、次世代大环境、分级制度以及一些商业化的问题等等。以下就是我们整理的一些比较受关注的发言，其中很多反映的都是游戏开发者们的心声，我们借此也可以了解这些专业人士如何看待当前的游戏界。



平台之争，分久必合

Silicon Knights的Denis Dyack在大会上提出了一个可能令玩家非常高兴的话题，那就是游戏统一平台的设想。他认为按照目前不可持续的市场模式，单平台发展不仅是可能的，甚至也许在下一代的硬件交替时就会出现。

Dyack称，现在有诸多现象表示产业已经处在变革的边缘，比如软件成本超过硬件、产业沿用不再实用的老旧商业模式等。在现今的专利平台模式下，三个专利硬件厂商走着三条不同的道路：PS3有Cell处理器、360有多个CPU和Xbox Live，Wii则有社交界面的硬件。

现在的商业模式是，第一方厂商构建一个硬件市场，然后第三方支付一定的版权费，第一方就用版权费来补偿硬件开发的开支。这种模式导致了一些开发上的问题：少数的游戏占领了大部分市场。在这个销量至上的产业里，游戏开发费用水涨船高，而获得成功也越来越难。这样的趋势还有其它负面影响：硬件厂商越来越难说服第三方开发独占平台游戏，且须支付大量的独占费用。另一方面，第三方的日子也日趋艰难，在市场上没有明显的领头人，而且导致游戏数量多而不精，根本没有足够的消费者来玩遍这些游戏。

在长时间的思考之后，他想出了单平台发展的理论，把任天堂、微软、索尼、以及PC统一成一个平台标准，开发出更好更低廉的硬件。索尼、微软、任天堂、东芝、三星、夏普、戴尔都可以参与硬件制作，确保他们都与游戏兼容，而不是做相反的事。游戏产业拥有通用规格的硬件和内容，游戏市场完全共享，不需要第一方的产品许可，每一份游戏会有更低的价格和更好的质量。

那这种变化何时开始？Dyack说“可能在下一代硬件。”因为如今产业内大量发行商和开发商打算合并，现在的商业模式已经变得不可持续了。Dyack重申：“我相信科技的商品化总是会发生，无论人们是否需要。”



《龙穴》制作人批评分级制度

Factor 5总裁Julian Eggebrecht在本次论坛上大吐苦水，将矛头对准了现今的游戏审查制度，批评ESRB在其PS3项目《龙穴》的评级上过于苛刻，导致了游戏开发左右为难。

Eggebrecht举了几个《龙穴》在评级时遇到的问题。Factor 5已经根据ESRB的评级标准多次修改游戏，比如游戏中玩家可以袭击那些飞行的小队，但Factor 5逐渐删减了其中的血腥成分，最后只剩下爆炸的效果。另一个例子就是飞龙吞食人类，人类在游戏中可以作为龙的食物，自然也会造成血浆飞溅的物理变化效果，但最后为了得到Teen级的评价，所有血的物理效果都去除了。他还提出了一个可笑的例子：龙可以向军队喷射火焰，而人们身上着火之后会尖叫着四处逃窜。不过ESRB反而觉得这一点没有问题，原因就是画面中没有出现流血。

Eggebrecht认为美国分级制中的Teen和Mature之间缺乏一个过渡的级别，同时分级制对于游戏的要求过于苛刻。例如Teen级的电影中出现的暴力成分就比同级的游戏要多。Eggebrecht将ESRB称为“怪异”的评级制度是因为整个审核过程缺乏合理性，他建议将电影评级制度中的标准引入到游戏中去。例如电影中出现与成人要素有关的内容可以通过审核，但这样的例子在游戏中却从没有过。他建议，要将游戏作为艺术形式来审核，游戏到底是艺术还是孩子的玩具，我们要搞清楚这个问题。如果不改变当前的游戏评级制度，那么将会有越来越多的好游戏会因此而被迫改得面目全非。

Daglow谈论次世代的定义

每一次主机更替的时候，“次世代”这个词都会盛行开来。但究竟现在的次世代应该怎样定义呢？Stormfront Studio总裁Don Daglow在今年的莱比锡大会上为我们给出了一个解释。

Daglow曾经见证过很多“次世代”，在第一代电视游戏平台出现的时候，他便担任Intellivision的游戏开发总监。他分享了自己关于次世代游戏的观点以及开发者在将来该如何创造更独特的游戏体验。

Daglow在演讲开始时，首先回顾了80年代中期的第一代平台。他提到当时开发游戏所遭遇到的瓶颈就是发色数和硬件限制。现在硬件已经不再是个限制，只要投入足够的财力，便可以达到预期的效果。

无论次世代是什么，它总有一定的模式，而且这模式一次又一次地重复。那么早期次世代循环的特点是什么？主机拥有率低和盈利难是重点。比起跨平台作品，独占作品总是能获得更多资源，而且上一代平台依然活跃。

早期次世代面向的对象是核心玩家，发布会和零售业也是以他们为优先对象。但同时还要做出完全不同的东西，为开发新用户营造良好的氛围。你必须连想法都要完全不同，必须做出取悦核心玩家的游戏，人们都要求创新。在中期的次世代循环里，主机拥有量逐渐增加，利润也变得可观。人们掌握了次世代硬件后，也逐渐成为上一代平台的继承人，核心玩家也扩张了。发布会和零售业为吸引更多眼球而竞争。当次世代循环到了后期，拥有率大的主机便取代上一代主机成为主流。同时核心玩家仍是重要的力量，但已经成为了少数，一些非游戏玩家逐渐增多。

但除了平台更新，次世代还有没有其它特征？当年有些人甚至不觉得《模拟城市》可以算是游戏，但Maxis使它成功了。可以看到其他人没有看到的，这算不算次世代？把一群人吸引到一起玩一款游戏，这算不算次世代？吸引大量玩家算不算次世代？

Daglow把这些都总结到他的“次世代规律”里，就是说，次世代硬件就是在其推出后，改变人们对互动娱乐可能性看法的新平台。而次世代的软件就是，在其推出后改变人们对互动娱乐可能性看法的新游戏。



→索尼在本次展会上的展出规模明显要比其他厂商大。



←欧洲的会场布置比亚洲显得要休闲随意一点。

Epic、Crytek谈游戏引擎

著名的虚幻引擎创造者Mark Rein在游戏引擎小组的辩论会上，回应了虚幻3引擎做出来的游戏都很像的观点。

"你觉得《生化冲击》和《战争机器》像吗？如果现在这个时代两个游戏看起来很像……那很可能是有意这么制作的。可能是双方美术指导喜欢彼此的作品所以便做出相同的效果。"



另一位小组成员，来自Crytek的Doug Binks同意Rein的看法，但仍然支持原来的观点："我觉得引擎的一些技术特性在一定程度上决定了游戏的外貌。但你可以用工具来调节它。"

辩论小组中还有Vicious Cycle的John O'Neil和Cryptic Studios的Bruce Rogers，两人都认为引擎授权者应该诚实、客观，而且获授权者付出努力的话可以做得更好。

Rein则说："我们不能评价产品的好坏，我们不想做质量监督。授权者可以与购买授权者谈论有关制作方面的想法，并确保引擎适合他们的游戏，有时候他们对引擎是否适合自己的游戏并不清楚。"

而谈到开发游戏，小组一致认为引擎只是令游戏开发效率更高，而不能代替开发本身。"不要以为不懂得如何应用360或PS3也能在那些平台上做游戏。"Rein说。

他还提到Epic令游戏开发更顺畅的秘诀——分享。"我们一直鼓励获授权者来见我们，大部分这么做的人都是技术应用得好的人。"

Rein表示，Epic有一份乐于分享心得的获授权者通讯录，这对彼此都有好处。

顶尖设计师谈论游戏制作

除了个人发表的演讲，在莱比锡游戏论坛上也有一些分组讨论。例如由Don Daglow（Stormfront Studios）、George Becker（Lionhead Studios）、Julian Eggebrecht（Factor 5）和Michael Capps（Epic Games）四位顶尖游戏设计师组成的讨论小组，他们所研讨的话题就是"什么是令游戏成功的主要元素"。



主持人首先向小组提问："如何成就一款畅销游戏？"Daglow很快回答道："要了解自己该做什么，而且有强烈的意愿去完成它。你一定要有很强的意愿，而且并不是去学另一款游戏，是要有一些原创的东西。"

Eggebrecht紧接着附和说："动力就是一切。还有团队结构，寻找适合的人选。你的小组需要理解你的所有构思，但也不要低估你的公司员工。"Becker补充道："你需要做一些不仅自己喜欢，其他人也会喜欢的东西。构思永远在最前面，而主旨就是娱乐，大家都想要玩的。"

主持人又问小组成员如何获得设计构思，Capps开玩笑地说："我们是抄袭《横行霸道》的！"

Daglow则开始讲述他的小组的构思过程："其中一名组员提出他的想法，其他人就开始讨论这个想法并逐渐完善。这是个没什么既定程序的过程。你向大家分享了你的想法，公司的人都会知道。团队对这个游戏有兴趣的话，我们会把它做出来。"

Eggebrecht在一旁强调说："对你的创意有执着的信念是非常重要的！谁预料到《变形金刚》会有如此大的成功？就算你想到的只是小构思，也要尽管实施它。当我们开始制作《龙穴》的时候我曾经说过，我们不必做一个授权项目，现在我真想毙了我自己！做一个授权游戏比做一个原创游戏简单多了。"

Becker补充道："小构思的好处是，实现它比较容易。开发原创游戏之前，你一定要有自信，你要说服很多人，你的构思一定要强，你要对它有信心。给构思注入生命需要时间和激情。"

主持人接着问到开发小组如何看待媒体和论坛对游戏的回馈时，Capps说："我们当然喜欢媒体，也乐于认真听取他们的意见，并且要让他们满意。"

Becker也同意地说："我们当然喜欢我们的社区，你必须与外界沟通，因此游戏界的发展才能比电影界快。"

Eggebrecht说："核心社区的意见很多，很多人要我们在《龙穴》里增加动作感应。起初我们没有理会，不过事后才发现问题是很可怕的。你要与媒体打好关系，媒体总是可以看到事情的最后版本。从媒体获得回馈是好事，就算是在最后一刻。所以要重视媒体的声音。媒体不是敌人，那些家伙和开发者一样有激情。"

至于怎么解决游戏普遍短暂的销售期这个问题，Capps说道："补充游戏内容能让销售期延续。"Eggebrecht还建议开发者尽可能地利用下载内容。"用户在Xbox或者PlayStation上很容易就能获得这些内容，你可以保持人们对游戏的热情不减。"

女性开发者谈游戏业界

在莱比锡游戏开发者大会上，由几位女性：Kohnke Communications的Eddiemae Jukes、Avaloop美术总设计Dr. Barbara Lippe、Pixeltamer门户合办人Jasmin Kassner、Comcast Games副总裁兼总经理Jennifer MacLean以及Her Interactive 总裁兼CEO Megan Gaiser组成的"Women in Games"辩论小组，谈论了如何满足女性玩家需求和为所有人提供独特的游戏体验。

小组一开始先讨论了女性游戏的演化。Gaiser回忆道："我们刚开始的时候只有芭比游戏，而发行商拒绝接受我们的游戏，因为他们觉得女孩子不喜欢电脑。于是我们自己在Amazon上发行，幸运的是销量还不错。纽约时报把我们称为游戏业界的'非芭比'，然后发行商都回头了，因为利润帮他们下了决心。"

MacLean说："我从没有做过仅以女性为对象的游戏，不过《文明》很受女性欢迎。像《模拟人生》、《横行霸道》这样的游戏能让你感受到丰富的内容，这些都很好。女性也不要限制了自己游戏的方式。"

Lipp说："颜色鲜艳可爱的游戏常常被认为是女性的游戏，其实内容多变的游戏才可以吸引更广泛的对象群。这和你的性别无关，而是你的经验和成长历程需要更多的变化。"

"为什么CS会有女性战队？"Kassner质问。"我认为游戏不应该以性别作为对象。"

Gaiser同意地说："当我们在1970刚起步的时候，大家都认为把主色调弄成粉红色，这样女孩都会喜欢的，但其实我们需要满足不同的口味。不过我们也不愿去冒险，我们会很谨慎地去创造一些还不存在的游戏类型。"

Lippe接着提出："粉红色更像是市场推广工具，在玩具店里，女孩子马上就可以找到她们的东西并远离那些蓝色的军人玩偶。"

MacLean谈到了游戏中的女性形象："你经常看到衣着暴露的女性，但如果你穿过高跟鞋，你就知道你根本不能穿着那玩意儿跟人打斗。动作游戏中的女性却都是这样的装扮，这让很多女性觉得不太舒服。"

那么女性觉得什么样的游戏比较吸引人呢？Lippe说道："我对50名女性做过调查，而90%的人都说'我们想要更美型的男人。'可见不光是游戏中的美女才是卖点，在日本就有一个这种商品的市场分类。"

Gaiser说："我们在一个推理游戏里确实有些帅哥，游戏可以自由探索，有一个丰富的故事情节，温和地解决案件也很重要。"

说到如何让游戏更容易被女性接受，Lippe说："市场宣传非常重要。女生不知道《块魂》，那是因为女性杂志上没有。"那么玩家的年龄对游戏的爱好有什么影响？Lippe说："10到12岁的女孩子喜欢马，而年纪再大一点就开始喜欢男孩子，所以很难将那个年纪的女生作为对象。因为在游戏里加入浪漫元素很难。那个时候她们就不玩电脑了。"

"我想创造一个品牌比考虑玩家的年龄更重要。"Gaiser提出："《南茜·朱儿》是美国女性的象征，所以人们为他们的孩子购买这款游戏。我觉得有一个女性辩论小组是好事，因为很明显，现在的游戏里需要更多的女性。"

"我长大的时候从没对性别有过什么疑惑。"Kassner说："我更关心内容，而不单单是市场。市场需要了解每个人的成长历程，我担心的是，我们是不是在把自己和玩家分隔开了？就像这个小组叫做'女性小组'，那可能还有'黑人小组'、'犹太人小组'……"MacLean同意地说："有人看到我在开发团队里，就会有一个"我是女性"的认知，然后再打量我的工作能力。这些差别很明显，因为我们确实不同。"

当有人提问，如果开发团队里出现更多女性，游戏会不会不一样时，Gaiser说："有很长一段时间，女性尝试着适应男性的游戏审美，现在她们已经习惯了这个文化。除非高层有要求，不然这个文化不会改变。"

"产品的多样性能对团队有很大的启发，"Lippe说："我们有很多女性领队，但程序工程师通常是男的。她们做得很好，向我建议在游戏里增加了很多有帮助的东西。"



最后，主持问这几位女性制作人，从任天堂的市场策略可以学到什么。Gaiser说："任天堂在对象群定位这方面把握得很好，充分发掘出大批的非玩家加入到游戏的行列。"MacLean补充道："如果你看过妮可·基德曼玩《脑白金》的广告，那确实是个很聪明的做法，而且不会令男人反感。"

8月18日

●SCEH近日宣布，预定于10月23日在我国台湾省发售PS3卡片对战游戏《审判之眼》的繁体中文版。（请见本刊详细报道）

●NBGI近日公开了《灵魂能力4》中亚历山德罗姐妹与巫毒等角色的设定稿与游戏画面。《灵魂能力4》目前预定登陆PS3和Xbox360这两个平台，通过公布的画面，我们可以很明显地看到其在画面精致程度上的大幅进化，而且该作还预定支持网络联机对战功能。



←索菲亚英姿再次呈现。

●日前，派拉蒙电影公司宣布将停止支持蓝光阵营，旗下的几部最新大片如《变形金刚》和《怪物史莱克3》等都只会推出HD DVD版本。派拉蒙原本同时支持HD与BD，但在广泛的市场调查之后，发现HD DVD光盘的制造成本更低，所以最后做出了上述决定。

8月20日

●由SE制作的DS角色扮演游戏《勇者斗恶龙4 被引导的人们》，其官方特设网站于日前正式开张，并放出了游戏介绍与最新画面。（请见本刊详细报道）



●由EA制作发行，以知名高尔夫球选手泰戈尔·伍兹为主题的高尔夫球游戏《泰戈尔伍兹08》，即将于8月底推出。（请见本刊详细报道）

●TECMO将会在本届TGS上公布《忍者龙剑传2》。据称本作将会率先登陆Xbox360平台，目前PS3版本是否要制作还要看今后系列的发展状况。

8月21日

●HUDSON宣布将于Wii上推出体感运动游戏《10项运动》。该作集合了10种运动竞技项目，以Wii特有的动态感测方式提供简单直观的体感操控。（请见本刊详细报道）

●日本游戏周边制造商GAMETECH宣布于8月底在日本推出NDS卡带专用存盘备份管理装置“存盘管理妙手”。该产品是款在PC上使用的NDS卡带存盘读写装置，让玩家可将NDS存盘备份到PC上。该周边预定8月31日推出，定价3400日元。



软件 美国专讯 《泰戈尔伍兹08》次世代挥杆

本刊讯　由EA制作发行，以知名高尔夫球选手泰戈尔·伍兹为主题的高尔夫球游戏《泰戈尔伍兹08》，即将于8月底推出。

《泰戈尔伍兹08》是一款仿真度较高的作品，玩家将与伍兹等众多顶尖高尔夫球选手参与PGA Tour赛事，在各知名球场一同角逐冠军宝座。本作提供了让玩家以真实照片创造出游戏角色的功能，只要上传正面与侧面的大头照，就可以创造出与照片相似的虚拟选手，过程中不需要任何美术技巧。

本代中加入了全新的联机互动功能，所有游戏过程都将详细记录下来，并可通过网络张贴到EA SPORTS Gamer Net上，让全球玩家一同观摩挑战。当记录受到肯定时，将可获得分数，当记录胜过他人时，则可获得吹嘘的权利。另外，全新的“击球自信”设定将记录玩家先前每洞、每局与每场的表现，并综合球杆、球洞、位置等因素，通过“自信指示器”的分析，让玩家在挥杆前评估自己的优缺点。

本作新增了联邦快递杯锦标赛的决赛球场，让玩家体验在众多梦幻球场上打球的感觉。游戏也收录PGA Tour和LPGA Tour的顶尖职业好手，包括泰戈尔·伍兹、约翰·达利、维杰·辛以及安妮卡·索伦斯坦、娜塔莉·葛碧丝、克莉丝蒂·克尔和摩根·普莉丝尔。《泰戈尔伍兹08》由EA代理，预定8月28日推出PC、PSP、Xbox360版，9月11日推出PS3版。



↑本作中收录了很多现实中存在的高尔夫球场，玩家足不出户就可以在这些场地上尽情挥杆。



←本作登陆在次世代平台，画面当然有很大提高，游戏中的泰戈尔·伍兹都已经达到乱真的程度了。

特报 日本专讯 NDS《勇者斗恶龙4》官网开张

本刊讯　由SQUARE ENIX制作的NDS角色扮演游戏《勇者斗恶龙4 被引导的人们》，其官方特设网站于日前正式开张。

《勇者斗恶龙4》于1990年首次在任天堂的FC平台上推出，是继“罗德三部曲”后所推出的“天空系列”首部作品。本作首次采用多章节的设计，整个故事剧情是由5个不同章节所构成，包括：第一章：王宫的战士们；第二章：顽皮公主的冒险；第三章：武器商人特鲁尼克；第四章：蒙巴巴拉的姐妹，第五章：被引导的人们。其后曾多次于外传等关联作品中登场的知名角色特鲁尼克，就是出自本作。除了采用多章节外，游戏还采用了能与更多伙伴一同冒险，并可随时替换参战者的“马车系统”，以及通过简单的作战指令来让同伴自动进行战斗的“AI战斗系统”等新设计。

本次预定推出的NDS复刻版，由曾多次担任系列作品复刻版制作的Arte Piazza开发。游戏将通过NDS的双屏幕，来呈现更为广阔的3D城镇地图，或者在原野移动时显示世界地图等辅助信息，让冒险过程更为顺利。



←NDS上的复刻总能带给人们不同的感觉，因为这款主机本身的设计会为原作注入新要素。

软件 日本专讯 运动作品齐集Wii 十项运动轻松模拟

本刊讯　HUDSON宣布将于Wii上推出体感运动游戏《10项运动》，该作集合了10种运动竞技项目，以Wii特有的动态感测方式提供简单直观的体感操控。



《10项运动》中的10种运动竞技项目现在还没有全部公开，已知将包括足球、沙滩排球、羽毛球、篮球、射箭、迷你赛车、越野机车赛这7种。玩家只需要通过Wii手柄的动态感测即可简单操控游戏，像是手持遥控器手柄作出扣球、投篮、挥拍、拉弓等动作，或是横握手柄当方向盘使用。本作预定今年冬季推出。

软件 国内专讯 审判之眼收录中文 十月中旬登陆作战

本刊讯　SCEH近日宣布，预定于10月23日在我国台湾省发售PS3卡片对战游戏《审判之眼》。本次发售的版本为繁体中文版，让国内玩家也可以轻松掌握卡片所代表的魔兽，与对手进行临场感十足的战斗。

SCEH与HasbroInc.合作推出的《审判之眼》主要是通过PS3专用USB摄像头展开游戏，两名对战玩家可依序放置适合的卡片，争取地盘的控制权。当卡片放在适当位置时，电视屏幕就会出现对应卡片的立体魔兽，魔兽会有华丽的魔法或者跳跃等动作，玩家只要率先取得九个方格中的任五个就算优胜。

即将发售的《审判之眼》除了包括游戏软件、摄像头与放置架、决斗盘游戏垫外，还将包含30种怪物与魔法在内的新手牌组，至于追加卡片将来可在商店单独购买。本作可支持单人或双人游玩，语音为英文、日文，至于字幕可选择繁体中文、英文与日文。

业界的声音

——From Leipzig

记忆棒足以替代微硬盘



“我当然不能排除为PSP配置微硬盘这种可能。现在我唯一能说的就是闪存记忆棒已经很便宜了，你可以用不到100欧元买到8G的记忆棒，在这8G的容量里，你可以放不少东西……我认为现在还不是决定该保留记忆棒还是加入硬盘的时候。不过负责技术研究的部门的确在考虑这件事，最终结果可能得过了圣诞节才会决定。”

——索尼欧洲分部的总裁David Reeves近日表示，随着PSP网络下载业务的开展，公司不排除在PSP中内置微硬盘的可能。其实就像他所说的，现在便携存储技术已经很发达了，8G的记忆棒对于PSP已经很够用了，内置硬盘并非必需品。

ESRB的评级制太可笑了



“玩家在游戏中可以袭击那些飞行的小队，但我们被迫逐渐删减了其中的血腥成分，最后只剩下爆炸的效果。再就是飞龙吞食人类，人类在游戏中可以作为龙的食物，自然也会造成血浆飞溅的物理变化效果，但最后为了得到Teen级的评价，所有血的物理效果都去除了。……很可笑的是，龙可以向军队喷射火焰，而人们身上着火之后会尖叫着四处逃窜。不过ESRB反而觉得这一点没有问题，原因就是画面中没有出现流血。”



——开发《龙穴》的Factor 5总裁Julian Eggebrecht在本次莱比锡展会上对美国现今的游戏审查制度发表了自己的看法，他批评ESRB在其PS3项目《龙穴》的评级上过于苛刻，导致了游戏不得不在内容上进行修改。本来严格界定游戏等级是件好事，不过ESRB在某些时候似乎太过死板，就像举例中的事件，难道评判是否血腥的关键就是看是否真的“出血”吗？如此评判自然让人不能信服，看来ESRB应该自我反省了。

既要原创也要抓住机遇



“对你的创意有执着的信念是非常重要的！谁预料到《变形金刚》会有如此大的成功？就算你想到的只是小构思，也要尽量实施它。当我们开始制作《龙穴》的时候我曾经说过，我们不必做一个授权项目。现在我真想毙了我自己！做一个授权游戏比做一个原创游戏简单多了。”

——Factor 5总裁Julian Eggebrecht在研讨什么是令游戏成功的主要元素时，似乎对于原创作品有着很矛盾的感情。首先，他认同创意的重要性，觉得只要开发人员有了好的构思那就应该坚持让它成为现实。不过如果有了好的机遇也一定不要错过。

游戏应该向单一平台发展



“现在的商业模式是，第一方厂商构建一个硬件市场，然后第三方支付一定的版权费，第一方就用版权费来补偿硬件开发的开支。这种模式导致了一些开发上的问题：少数的游戏占领了大部分市场。在这个销量至上的产业里，游戏开发费用水涨船高，而获得成功也越来越难。这样的趋势还有其它负面影响：硬件厂商越来越难说服第三方开发独占平台游戏，且须支付大量的独占费用。另一方面，第三方的日子也日趋艰难，在市场上没有明显的领头人，而且导致游戏数量多而不精，根本没有足够的消费者来玩遍这些质量并不见得优良的游戏。”



↑掌机的两大阵营可能会统一吗？

——Silicon Knights的Denis Dyack在莱比锡展会上提出了一个游戏统一平台的设想。他认为按照目前不可持续的市场模式，单平台也许在下一代的硬件交替时就会出现。按照他所列举的理由，的确在多平台的环境下无论软件商还是一些硬件商都遇到了困难。不过大家反过来想一想，就目前的状况，微软有可能和索尼、任天堂走到一起吗？他们分属于不同的国家和公司，除非微软能收购这两家，否则在下一代就统一游戏平台也只是个不切实际的梦想。

虚幻3引擎只是一个工具



“我们不能评价产品的好坏，我们不想做质量监督。授权者可以与购买授权者谈论有关制作方面的想法，并确保引擎适合他们的游戏，有时他们对引擎是否适合自己的游戏并不清楚。……引擎只是令开发效率更高，而不能代替开发本身。不要以为不懂得如何应用360或PS3也能在那些平台上做游戏。”

——虚幻引擎的创造者Mark Rein在莱比锡游戏引擎小组的辩论上，回应了有关虚幻3引擎的一些问题。他认为开发引擎只是一个工具，游戏做得好坏还要看开发人员的能力。特别是有很多制作人不善与人交流，那种闭门造车的做法肯定不会开发出好的作品。

其他来自业界的言论

什么是次世代的真正定义

“次世代硬件就是在其推出后，改变人们对互动娱乐可能性看法的平台。而次世代的软件就是在其推出后改变人们对互动娱乐可能性看法的游戏。”

——Stormfront Studio总裁Don Daglow在今年的莱比锡为次世代给出了一个定义。细想之下，这个定义似乎更适合于Wii和NDS。因为之前的几次更新换代都是在画面、声音和游戏容量上变化，而Wii和NDS才是真正改变人们对娱乐可能性看法的主机。

Wii令游戏市场迅速扩大

“一款普通的Wii游戏需要花费5百万到1千万欧元的开发费用，而360和PS3的游戏开发则需要1千万到2千万欧元。休闲游戏在今年为育碧增加了20%的利润，去年是10%。看得出来，当前的游戏构成吸引了比原来更多的消费者。依照现在的市场增长速度，我预计整个市场规模在未来的4年里将会扩大50%。这对于所有的开发商和发行商都是非常激动人心的事情。”

——育碧总裁Yves Guillemot在莱比锡接受采访时发表了以上言论。另据他的说法，育碧公司如今把在Wii上赚到的钱用于投资360和PS3游戏的开发，因为开发Wii的游戏很容易赚钱，而开发另外两个主机的作品不但耗费巨大，而且盈利也是个很大的问题。

PS Eye比Wii更有发展潜力

“目前我们制作的很多利用PS Eye的游戏，其游戏的方式相当的广泛，我们已经传达了这样的信息，摄像头设备并不是关键，关键是我们能拿它做什么。……在《审判之眼》里主要体现的是召唤怪物的能力。但还会有很多其他的游戏会创造很多新奇的不同玩法，可以说我们的技术比Wii控制器更有潜力。”

——《审判之眼》的监制Kazuhito Miyaki近日表示，PS3的PS Eye比Wii的手柄有着更广阔的发展空间。不过它和当初的Eye Toy其实是差不多的原理，只不过技术更加先进，到底能不能和Wii抗衡，还要看支持该硬件的游戏数量了。

Wii比其他主机更有价值

“在Wii上开发游戏是相对于其他两平台更大的挑战，索尼与微软的游戏主机输入模式就像PC一样，而传统的输入操纵于Wii上并不适合。你不能将Wii视为表现图像能力、CPU运算性能的机器。你必须从更基本的观点去审视Wii的存在。我认为Wii是更有价值的机器，这比一台仅有高性能图形芯片与CPU结合的机器还要有趣，也是我在家里会放置一台的主机。虽然我们目前没有任何Wii平台游戏开发的实质计划，但Wii无疑呈现了庞大的机会等待我们去开发。”

——出品《半条命》的Valve公司创立者Gabe Newell，近日表示该公司未来将有于Wii平台开发游戏的计划。



8月22日

●由Bungie工作室制作的Xbox360第一人称射击游戏《光环3》，近日又陆续放出了新游戏画面以及新增的武装与交通工具，并宣布该作已经100%全部完成。



●SCEJ目前发表，PS3动作冒险游戏《Folk lore失却的传承》将于8月23日起在日本PS Store推出“追加任务包Vol.1”，供玩家付费下载。此追加任务包内含4个全新任务，下载费用为300日元，所需容量47.2MB。

●曾推出《魔界战记》等作品的日本一软件公司于8月22日宣布，已与微软签订Xbox360平台游戏开发、制作与贩售契约，并确定将推出Xbox360新作游戏。日本一先前是PS系的忠实支持者，推出的作品具备浓厚日本动漫风格，本次为Xbox360开发的新作大概也会有助于360在日本的普及。

8月23日

●KONAMI于德国莱比锡游戏展中，放出了PS3《合金装备4 爱国者之铳》中新登场特种部队“美女与野兽（Beauty&Beast）”的信息。

●NBGI宣布将于10月下旬推出改编自日本当红动画的NDS角色扮演游戏《Code Geass反叛的鲁路修》。本作的动画于06年10月至07年3月在日本播映，获得相当高的评价，本次将承袭动画原作的设定，让玩家体验全新的剧情。（请见本刊详细报道）

●微软于日前发表，Xbox360专用游戏控制器周边“Xbox360无线方向盘”，由于接到部分翻修报告，判定有可能发生过热冒烟的故障，因此将提供更换等应对措施。（请见本刊详细报道）

8月24日

●CAPCOM于本次德国莱比锡游戏展中首次提供了Xbox360版《恶魔猎人4》的试玩以及最新宣传影片。影片中玩家可以看到尼禄与但丁的激烈对决场面，以及魔剑教团3干部的身影。《恶魔猎人4》预定今年冬季推出PS3/Xbox360版。



●任天堂近日放出了Wii版乱斗游戏《任天堂明星大乱斗X》的最新消息，本次公开的是碧奇公主与小金刚迪迪这两名角色。（请见本刊详细报道）

特报 国外专讯 《MGS4》美女与野兽部队登场

本刊讯　KONAMI于德国莱比锡游戏展中，放出了PS3《合金装备4 爱国者之铳》中新登场特种部队“美女与野兽（Beauty&Beast）”的信息。

KONAMI在本次展会中带来了《合金装备4》的最新游戏宣传影片，影片中所登场的特种部队“美女与野兽”，是由4名配备野兽外形高科技装备的成员所构成，包括：配备机械触手的欢笑章鱼（Laughing Octopus）、能高速飞行的狂怒乌鸦（Raging Raven）、具备怪力并可高速奔驰的嚎哭野狼（Crying Wolf）、具备浮游与远程线控能力的尖叫螳螂（Screaming Mantis）。虽然部队成员都具备令人生畏的野兽外形，但在野兽的躯体之下都是绝世美女，这也是部队名称“美女与野兽”的由来。她们原本都不是战士，而是战争的受害者，在血腥的杀戮战场上受到精神创伤而变成了丑陋的野兽。

因为这四个野兽机器人是由四个美女所操控，那么这四个幕后的神秘女性便成为了本作的一大焦点。游戏制作团队特别从全世界征选了Lyndall Jarvis、Scarlett Chorvat、Mieko Rye与菊地由美这4名活跃于各领域的女演员与模特儿，来担任“美女与野兽”部队4名角色造形的蓝本，她们的精彩演出必将为这款作品带来前所未有的真实感与观赏性。



←现在的游戏开发越来越用心了，请来的演员到底能够有多大的帮助呢？



→四名女星中唯一的亚洲人，很期待她在游戏中的精彩表现。

软件 日本专讯 DS聚集人气动画 语音系统担当主角

本刊讯　NBGI宣布将于10月下旬推出改编自日本当红动画的NDS角色扮演游戏《Code Geass反叛的鲁路修》。本作动画是由SUNRISE所制作的电视卡通，2006年10月至2007年3月在日本地区播映，获得相当高的评价与人气。



→原作中的一些经典场面在游戏中都会重现。

《Code Geass反叛的鲁路修》以虚构的未来世界为背景，故事叙述了2010年不列颠帝国为了夺取稀有矿物资源“樱石”而侵略日本，沦陷后的日本被改称为“11区”，成为不列颠帝国的次等殖民地，国民生活在高压统治下，资源也日复一日地遭受掠夺。直到2017年，获得特殊能力的黑色王子鲁路修，以及操纵人型兵器的白色骑士朱雀，两人成为了对抗帝国的新生力量……

本次预定推出的同名NDS改编游戏，将承袭动画原作的设定，让爱好者能够再次体验原作25集中众多令人激动的故事剧情。除了原作剧情外，游戏二周目中还将有神秘原创角色登场，让玩家体验前所未见的新剧情。

游戏以角色扮演为主轴，并融合冒险要素，依照语音引导与伙伴们一同执行任务。游戏将通过NDS的麦克风语音输入，来重现鲁路修所具备的“Geass”能力，战斗时也可以呼叫队友名字，来施展更强力的联合攻击。本作预定10月25日推出，定价5040日元。

事件 美国专讯 360方向盘发现隐患 微软公布应对措施

本刊讯　微软于日前发表，Xbox360专用游戏控制器周边“Xbox360无线方向盘”，由于接到部分翻修报告，判定有可能发生过热冒烟的故障，因此将提供更换等应对措施。

微软表示，这一批2006年至2007年间制造的Xbox360无线方向盘，在非常罕见的情况下，某个底座的零件会发生过热与冒烟的状况。虽然目前并未传出因故障而发生财产毁损的状况，不过为了预防万一，因此微软仍必须向消费者说明此事。已购入方向盘的玩家，可至Xbox支持网站或以电话联络微软，即可免费得到改良新零件自行更换。微软建议使用者在收到新零件之前，应停止使用交/直流电源供应器，改以电池供电的方式使用方向盘，不过使用电池时将无法开启力回馈功能。



特报 日本专讯 《大乱斗X》再添新丁 林克必杀技大公开

本刊讯　任天堂近日放出了Wii版乱斗游戏《任天堂明星大乱斗X》的最新消息，本次公开的是碧奇公主与小金刚迪迪这两名角色。



↑碧奇的这一招似乎不太有杀伤力。

《任天堂明星大乱斗X》目前已确认将登场的角色已经有17名，但这绝对不是最终的数量，相信任天堂在后续还会有新的角色陆续公开。另外，官方网站本次也公布了林克的详细介绍与必杀招式。游戏中登场的林克是以《黎明公主》中的青年造型登场，可施展的必杀技包括：疾风回力镖、勇者之弓、炸弹、回旋斩、飞爪等等。游戏中也收录了绳索类武器，也就是从被打飞出场的危险状态下回到场内的绳索回归技。绳索回归技在前代中很难瞄准，不过在本代中会自动瞄准场边射出，更容易使用。

世界街头赛车演绎激情上海 摩托乱入呈现梦幻竞速对决

——《PGR4》制作人本刊独家专访



《世界街头赛车》系列在Xbox系列平台上算是赛车竞速类的顶级作品，其中收录了很多现实中真实存在的著名车款，呈现给大家真实与梦幻的赛车体验。登陆次世代之后，其画面的精良和系统的强化再次倾倒了许多赛车迷并为之疯狂。如今《世界街头赛车4》即将在年内发售，本刊特地采访了这款游戏的制作人斯图亚特·鲁特（Stuart Rutter），下面就让我们一起听一听斯图亚特先生给我们讲述的关于本作的一些消息吧。

——《世界街头赛车》系列已经为人们所熟知，但作为开发厂商的英国Bizarre公司大家可能还不是那么熟悉。能否为大家介绍一下该公司的具体情况，包括曾开发过哪些游戏，以及现在具备的游戏研发实力等。

Stuart■Bizarre公司是一家独立的开发商，坐落在英国利物浦。在我们的客户发展工作室有超过160名员工。《世界一级方程式》、《羽毛战士》、《几何战争》、《The Club》以及《世界街头赛车》是我们的工作室创造出的一部分知名游戏。

——当今的赛车竞速类游戏有很多，《世界街头赛车》这个系列在整个赛车游戏类型当中是一个怎样的定位？希望达成什么样的目标？

Stuart■每推出一款《世界街头赛车》游戏我们的目标都是带给玩家一些新鲜的创造性的东西。这一直是我们的目标，尽管超越《世界街头赛车》1、2、3的成功并非易事。对于《世界街头赛车4》，我们带来了许多新的特色，包括生动的天气系统、摩托车比赛、新的基于派对式的比赛安排系统，一个全国数据网站PGR On Demand，以及全新的职业模式。

——《世界街头赛车3》的画面已经非常精良了，那么最新的《世界街头赛车4》是否在这方面能有更高的突破呢？如果有的话，能否列举一二。



Stuart■城市吧？我们优化了《世界街头赛车3》中的城市，增加了天气效果、改变了跑道布局，对视觉性和生动性作了调整，让他们在和摩托车同场竞技时更具真实性。

——《世界街头赛车》系列是否只会在Xbox360上推出？当初为什么会选择这个主机平台？

Stuart■是的，《世界街头赛车》系列只在Xbox 360上推出。如果你是一个Xbox的爱好者，并且你已经玩过《世界街头赛车》1、2和3，那么我们希望你会想试试4！

——本次新加入的"天气系统"是玩家们比较关注的，但关于具体的细节可能还不太了解，能否在这里为大家详细介绍一下？

Stuart■《世界街头赛车4》中新的动态天气系统包含了很多种天气模式。雪、冰、雨、大雨、雾、浓雾、多云、暴风雨和多雨是《世界街头赛车4》中玩家需要控制的所有天气条件。动态天气系统意味着天气的随意改变将会贯穿整个车程，比如可能你在出发时天气开始轻微多云，随后可能开始下雨或暴风雨。除了看起来很可怕，让角色扮演游戏的真实感提升一个水平外，这种不可预知的天气可以让赛程的过程更加富有挑战性。比如在《世界街头赛车4》中富有影响力的环节就是赛车过程中在赛道上形成的雨水坑。这给《世界街头赛车3》的城市带来了极大的挑战，并使玩家在驾驶技术上保持新鲜感。

——《世界街头赛车4》的创新之处有很多，我们发现其中最有意思的就是摩托车和汽车同场竞技。不知道这种设定的目的是什么？在实际的游戏当中，不同的车体之间会不会有明显的优势或劣势？

Stuart■《世界街头赛车4》中摩托车和汽车的同场竞技十分有趣！在Bizarre公司我们已经得益于设计组和开发组，正是他们提出摩托车对抗赛车的概念。我们有全国性的摩托车出行活动而且也经常有摩托车的竞赛，因此，我们中间的摩托车爱好者非常喜欢摩托车比赛的想法。《世界街头赛车4》的车辆选择屏幕被分为两个等级，可选择的摩托车和汽车的表现不相上下。摩托车最明显的优势在于它的大小和敏捷度，然而赛车的稳定性有益于转弯，摩托车则需要时间加速和稳定速度。

——本次新加入了"上海赛道"，这对于中国玩家来说应该是很具备吸引力的。那么这条赛道的设计是不是完全按照现实中的样子，还是会有一定程度的改变呢？

Stuart■这个设计是依照上海的实际道路布局，只有微小的改变以增加游戏可玩性。例如我们会增加某些路段的上升或者下降，以及其他小的转弯，让普通的道路跑起来更加有趣。

——众所周知，《世界街头赛车》系列有一套独特的"评分系统"，也就是按照一定条件来评判玩家的比赛成绩。《世界街头赛车4》在该系统上是否会有所变化？

Stuart■正是这样！摩托车可以以他们自己的方式得到荣誉，例如站在座位上或者表演其他的绝技都可以让你得分。此外，得到奖赏的方式也会随着星级的改变而变化。每次滑移、腾空或表扬其他绝技你都可以得到1-5个星级的奖赏，这将决定你将会得到多少荣誉点。因此如果你表演了一个大型腾空，也许能值4颗星，就可以提高你的荣誉分数。借助这个系统可以更加容易地评测你刚刚的表演有多酷，而不是一些无意义的数字。

——就游戏的大环境而言，赛车竞速这个类型似乎已经经过了最鼎盛的时期，各个游戏厂商也在试图寻找赛车游戏的新看点。您认为今后的赛车游戏应该朝什么样的方向发展呢？

Stuart■我们正将目光投向寻找适合我们的道路上……我们不太关注赛车游戏领域的其他方面。只要我们继续在特色、活力、图形和在线游戏上不断创新，我认为玩家仍会继续玩我们的游戏！

——赛车竞速游戏现在有两大分支，一是真实模拟，其次就是肆意破坏的夸张类型。《世界街头赛车》系列依照现在来看应该算是前者，那么以后有没有可能会改变风格呢？

Stuart■实际上它横跨这两个分支，既不是《GT赛车》也非《横冲直撞》……而是介于两者之间。我们很满意这个定位，而且我们的游戏爱好者们似乎和我们的意见一致。

——《世界街头赛车》系列中收录的都是世界上的知名跑车，以后会不会加入一些造型新颖的虚拟赛车？

Stuart■不会，我们只推出真实世界中得到许可的跑车。

——《世界街头赛车3》有着不俗的销售成绩，本次您对于新作的销量期待是多少？

Stuart■我们一如既往地希望每一款游戏都有更好的表现。

——您认为在赛车游戏领域，有哪款作品可以称为是《世界街头赛车》的对手吗？或者有哪一个赛车系列是值得你们学习借鉴的？

Stuart■正如我说的那样，我们并不关注竞争对手，而是向前看，将注意力放在我们的游戏上，尽我们所能把它们做到最好。

——关于本作，您还有哪些想对广大玩家们说的？

Stuart■希望能在线上看到你们！同时也可以登陆我们的网站www.bizarrecreations.com把你的问题贴在论坛上。我们将尽力回复，即使要求不能实现，我们友好的社团也会让你有宾至如归的感觉。

8月25日

●日本微软宣布将于9月6、7日在日本东京举办"Gamefest Japan 2007"游戏开发技术说明会。(请见本刊详细报道)

●SQUAREENIX近日宣布，目前开发中的NDS角色扮演游戏《勇者斗恶龙9 星空的守护者》，发售日将由原定的2007年变更为2008年。据称，延期是为了提供能让更多玩家满意的内容，需要更多时间来提升游戏的品质，因此决定延后到2008年推出。

●据国外某权威网站统计，在8月23日这一天，Wii的总销量超越了Xbox360登上了全球主机销量榜首。Wii的总销量为1057万台，比360多了大约6万台。而PS3依旧为三大主机中销量最低的一个，不过它现在的销售速度也已经超过360了。

8月26日

●由日本一制作，预定冬季推出的PS3角色扮演游戏《魔界战记3》，近日公布了游戏剧情、角色与系统等内容的相关介绍。（请见本刊详细报道）



●近日，某英国网站发起了一个请愿活动，希望Capcom能在PSP上制作一款原创的《生化危机》。目前参与请愿的人数已经突破4万人，他们甚至还向Capcom打保票说如果该作推出的话一定会成功的，不过该举动是否能引起Capcom的关注还是个未知数。

●五十岚孝司在近日举办的德国莱比锡游戏展会上，首次透露了《恶魔城》系列新作的一些开发计划。（请见本刊详细报道）

8月27日

●由微软发行的Xbox360动作角色扮演游戏《炽焰帝国 末日之环》，日前于官方网站放出多张游戏画面，并宣布将于今年年底推出。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM宣布将于11月推出重现2007年度世界摩托车锦标赛的PS2竞速赛车游戏《Moto GP 07》。游戏中将收录真实登场的12个车队旗下的车辆与选手，横跨欧亚的18个分站赛道，并提供年度竞赛、自由竞速、竞时赛等多种游戏模式。本作预定11月1日推出，定价7340日元。



←PS2的游戏似乎又有抬头的趋势。

软件 美国专讯 中文版炽焰帝国年底登场

本刊讯　由微软发行的Xbox360动作角色扮演游戏《炽焰帝国 末日之环》，日前于官方网站放出多张游戏画面，并宣布将于今年年底推出。

《炽焰帝国 末日之环》由韩国BLUESIDE制作，是具有中古欧洲奇幻风格的《炽焰帝国》系列在Xbox360平台的首款作品，而且本作采用了与先前系列不同的动作角色扮演类型。游戏世界观继承了《炽焰帝国》系列光明与黑暗抗争的题材，玩家将操作6名英雄角色，以各具特色的战斗方式、多样化的武器装备来迎战敌人，从黑暗势力手中拯救世界。



↑这款系列作品的最新作虽然采用了与之前不同的类型，但因为世界观的继承，风格也依然不变。

玩家在游戏中将挑战随机产生的广大迷宫与地下城，面对充满整个屏幕的成群怪物，进行全方位的激烈战斗。所有可见的环境对象都能破坏，玩家可以打破墙壁来开拓新的前进路线，或者是发掘隐藏的宝物，还可以利用倒塌散落的物体来阻碍敌人行动。

游戏中每个角色可使用5到6种不同的武器，并具备50种以上的技能与60种以上的强化，让玩家选择最适合自己的战斗方式，甚至可以创造出各种前所未有的独特战斗技巧，来对抗共计70种以上的怪物。本作支持Xbox Live联机功能，可提供最多4名玩家进行联机组队，一同挑战难关。同时，本作还预定在今年年底推出中文版，国内的玩家也能够通透体验这款作品了。

软件 日本专讯 《魔界战记3》继续搞怪历程

本刊讯　由日本一制作，预定冬季推出的PS3角色扮演游戏《魔界战记3》，近日公布了游戏剧情、角色与系统等内容的相关介绍。



故事剧情：游戏主角魔王之子玛欧是魔力邪恶学园的"优等生"，也就是坏事做尽的学生。玛欧的目标是打倒身为魔王的父亲，他从最喜欢的电玩游戏与漫画中获得"勇者是打败魔王的人"的知识，因此计划要捕捉勇者，并由自己代替成为勇者来打倒魔王老爸。与玛欧相反的邪恶学园头号"不良少女"，也就是真正的好学生拉兹贝黎儿，在得知玛欧打算成为勇者后非常慌张，她担心自己的"学园第一不良"头衔可能会被成为勇者的玛欧夺走，因此率领2名手下，打算阻止玛欧的行动……

游戏系统：游戏基本构成与以往系列作类似，分为"事件"、"据点"与"战斗"3大部分。每关开始时首先会以剧情对话事件作为前导，其中包括系列特色的搞笑无厘头对话。游戏以魔力邪恶学园为据点，玩家可以进行道具购买、体力恢复、队伍编成等战斗前整备工作。战斗部分采用回合制战略方式进行。本作预定今年冬季推出，一般版定价7140日元。

事件 日本专讯 微软举办技术交流 彻底开放研发平台

本刊讯　日本微软宣布将于9月6、7日在日本东京举办"Gamefest Japan 2007"游戏开发技术说明会，提供Xbox360与Games for Windows等游戏平台的相关开发技术信息。

Gamefest是微软针对Xbox360与Windows等自家平台游戏创作者所举办的年度研讨会，会中将提供各游戏开发所必须的技术信息与经验。以往针对Xbox360的游戏制作相关信息，都必须以签约为前提来提供，不过近来因为XNA Game Studio Express的放出，以及随着家用机和PC同步进行的开发套件整合，为技术的普及已经打好了基础。在考量相关状况后，本次微软决定放宽Gamefest Japan 2007的参加资格，任何对微软平台游戏开发有兴趣的游戏制作人员，都可以登记参加。会中将提供程序设计、音效工程、绘图工程、品质管理、PC Game跨平台支持等专业技术讲习。

日本微软家庭娱乐事业部Xbox行销部XNA团队部长田代昭博将以"游戏开发所开拓的新娱乐世界"为题在会上进行主题演讲，并将展示以XNA Game Studio开发出的游戏。

特报 国外专讯 《恶魔城》新作公开 XB360版有望独占

本刊讯　在近日举办的德国莱比锡游戏展会上，《恶魔城》系列的著名制作人五十岚孝司接受了媒体的采访，在本次采访中他首次透露了《恶魔城》系列新作的一些开发计划。

五十岚表示，目前他正在计划制作的《恶魔城》共有两款作品，一款将会登陆NDS平台，另外一款则是Xbox360平台。与PSP的《恶魔城历代记》不同，这次的两款作品都是完全原创的新作，而且目前NDS版已经在开发之中了。本次的Xbox360版《恶魔城》将会是《恶魔城》的首款次世代作品，《恶魔城》系列在欧美地区的人气一直高于日本地区，因此五十岚选择在欧美地区更为流行的Xbox360主机上制作这款游戏。至于PS3版，五十岚表示起码要等到PS3的销量提升到一定程度时再考虑。

关于这两款《恶魔城》的详细消息，五十岚并没有透露。不过依据登陆的这两个平台，我们也可以猜到分别是两款2D和3D的作品。预计在东京电玩展上，这两款作品会有更高程度的公开，而NDS版因为已经开始制作，所以也可能有提供试玩的可能。

特报 日本专讯 SCE发布PS Eye专用游戏

本刊讯　SCE于日前发布了3款PS3视频摄像头“PLAYSTATION Eye”专用游戏，并放出了游戏的宣传影片。这3款游戏分别是《Operation Creature Feature》、《The Trials of Topoq》与《Aqua Vita》，这3款游戏都将使用PS Eye来进行操控，让玩家以肢体语言与游戏进行互动。

《Operation Creature Feature》这款游戏是以引导众多奇形怪状的小生物通过障碍、抵达出口为目的。玩家在游戏中将通过PS Eye让自己的身影出现在画面上，并以双手帮助众多小生物通过弯曲狭窄的通道，避开火焰等陷阱，移动到安全出口。

《The Trials of Topoq》这款游戏则是以引导圆球顺利从高塔上逐层滚下，最终抵达终点为目的。玩家将以自己的身影来控制地板的凹凸，引导圆球滚动，打破散布在各层楼的铁笼。同时还必须善用各式机关来突破障碍、避开会导致出界的怪物或机关的妨碍。



→索尼很看好这类游戏，不过它真的能超过Wii吗？

《Aqua Vita》是款互动水族箱的游戏，可以让电视机变成生动鲜活的数字水族箱，玩家可通过PS Eye影像与这些水中的生物互动，例如可以挥手来惊动鱼群，或者是用手拨动水面等，基本算是一个模拟类型的游戏。目前这三款游戏仅仅公开了部分宣传影像，其具体的发售时间还没有确定。

特报 美国专讯 EA举办NBA Live夏季营

本刊讯　EA近日宣布，《NBA Live 08》》的封面人物华盛顿奇才队的阿里纳斯等球星于8月29日在温哥华EA Canada参加《NBA Live》夏日营队活动，通过动作捕捉的方式，让他们的关键招式在游戏中真实重现。

参与本次活动的球星除了阿里纳斯外，还包括皮尔斯（波士顿开拓者队）、霍华（达拉斯小牛队）、艾利斯（金州勇士队）、马利安（菲尼克斯太阳队）以及佛伊（明尼苏达森林狼队）等NBA球星也将出席活动。《NBA Live》夏季营队只开放给媒体参加，将提供给这些NBA球员首次试玩《NBA Live 08》，以及将意见反馈给制作团队的机会。他们也将进行一场小规模的友谊赛，和出席活动的“Burnaby Kid Sport”小朋友们配对，为5至17岁因经济贫困而无法参与组织性运动的孩童募捐。

在动作捕捉过程中，NBA球员们各自施展绝技，将这些动作资料转移至游戏当中，让游戏中的角色也能够真实重现球员的动作。EA Canada拥有全球最大的动作捕捉工作室，每年拍摄天数超过200天，共计制作超过50万秒的动画资料。

《NBA Live 08》将于10月初率先推出Xbox360中文版、PS3、PS2以及PSP版，10月底推出PC中文版。



软件 日本专讯 足球RPG登陆NDS 闪电11人新作公开

本刊讯　LEVEL 5在8月29日举办的“LEVEL 5 VISION 2007”发表会中，宣布将推出NDS原创足球角色扮演游戏《闪电11人》。

《闪电11人》是款以足球为题材，兼具收集与养成要素的角色扮演游戏，玩家扮演弱小高中足球队的领队，以足球高手转学生的加入为转机，朝向最强足球队的目标迈进。游戏以角色扮演为基础，分为故事部分与比赛部分。故事部分中玩家将控制圆堂，随着剧情的进展，来进行情报收集与角色交流。游戏中将收录上千名登场角色，玩家可通过解决事件的方式来收集选手，并以养成的方式来强化实力，组织起自己的11人团队。

比赛部分中，则是实时指令操控的足球比赛，通过触摸屏来操作各队员的行动，利用指令选择方式来进行比赛。本作预定今年冬季推出，价格未定。



←这个游戏的人设一看就是那种轻松搞笑式的，这些人可以成为足球高手吗？

特报 日本专讯 LEVEL 5举办发布会 雷顿教授热力不减

本刊讯　LEVEL 5于8月29日在日本东京举办“LEVEL 5 VISION 2007”发表会，会中公布了NDS益智冒险游戏《雷顿教授与恶魔之箱》的详情。

社长日野晃博宣布，2月推出的《雷顿教授与不可思议的小镇》在这半年内持续热卖，出货套数目前已达67万套。《雷顿教授与恶魔之箱》是《雷顿教授》系列的续篇作品，承袭前作的基本架构，融合冒险与益智要素，并采用容量加倍的ROM记忆芯片，大幅扩充游戏中所收录的谜题、故事、动画等内容。除了游戏作品之外，LEVEL 5还将与日本综合出版社小学馆合作，展开《雷顿教授》的改编电影制作计划，采用真人拍摄，故事则为原创。

LEVEL 5还预定于2007年东京电玩展中展出本作与另一款NDS新作《闪电11人》，并将免费赠送这两款游戏的试玩版。NDS《雷顿教授与恶魔之箱》预定11月29日推出，定价4800日元。



8月28日

● SCE于日前发布了3款PS3视频摄像头“PLAYSTATION Eye”专用游戏，并放出了这些游戏的先期宣传影片。（请见本刊详细报道）

●日本计算机娱乐供货商协会日前公布了最新TGS 2007的展出信息。参与本次展出的171家参展厂商中，共有52家的336款游戏登记出展。本次公布允许公开的200款游戏中，动作类有45款、角色扮演类35款、仿真类29款；手机平台有82款、PC平台有48款、NDS平台有29款。

●SCEE近日发表，PS3《GT赛车5序章版》将于年底在欧洲地区同步推出光盘套装版与网络下载版。本作首次加入网络联机对战功能，并大幅增加同时参赛的车辆数目，最多可让16名玩家进行联机竞速。该作的日版预定10月推出，比欧洲略早。



↑足以乱真的画面是本作的一大卖点。

8月29日

●EA近日宣布，华盛顿奇才队的阿里纳斯等球星于8月29日在温哥华EA Canada参加《NBA Live》夏日营队活动。（请见本刊详细报道）

●由Arc System Works制作的Xbox360动作战略游戏《罪恶工具2 前奏曲》，其官方预告网站于日前开张，并宣布将于9月的东京电玩展中提供试玩。本作首次采用了不同于以往的全新“混战指挥动作”类型，融合3D对战格斗动作的混战要素，再现亲临战场的激烈战斗。



↑原来平面的人物现在终于丰满起来了。

●LEVEL 5于8月29日在日本东京举办“LEVEL 5 VISION 2007”发表会，会中公布了NDS益智冒险游戏《雷顿教授与恶魔之箱》的详情。（请见本刊详细报道）

8月30日

●LEVEL 5在8月29日举办的“LEVEL 5 VISION 2007”发表会中，宣布将推出NDS原创足球角色扮演游戏《闪电11人》。（请见本刊详细报道）

●日前，KOEI公布《真三国无双5》的PS3版和Xbox360版将于今年11月同步发售。《无双》系列目前在日本地区已经累计出货超过1000万份，全球出货量也已经达到了1500万。

中国电玩榜 最期待TOP15

不出所料，就在8月23号的最新数据统计表明，Wii的全球销量终于超过XBOX360成为第一。值得注意的一点就是，近几个月来360在全球的销量其实进入了一个相对迟缓的阶段，期待降价、新版本主机的预定发售以及《HALO3》等大作能打破这一局面。

2007年第20期（统计时间2007年8月18日－2007年8月30日）本期截至统计日期共收到有效选票773张

1位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■KONAMI ■2008年第一季度 ■价格未定

在莱比锡游戏展上，小岛公布了本作几大BOSS们所隶属的组织——“Beauty and the Beast”，意为“美女与野兽”。据悉，小岛为了制作出这些新的个性BOSS们可以说是煞费苦心，他启用了真人女演员作为模特来制作这些角色，“Beauty and the Beast”小队原型分别是菊地由美、Scarlett Chorvat、Mieko Rye、和Lyndall Jarvis。

前回1位，本次计票403。

2位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

作为最终幻想系列非常重要的一大元素的召唤兽在本作中有了比较另类的形象。本作中的著名召唤兽希瓦将会以姐妹俩人的形式出现，而这姐妹两人是由水晶所生的生物与机械的结合体，她们的胸前有仪表盘，背后则背着巨大的轮胎，似乎两人能够通过合体组成类似于摩托的交通工具。

前回2位，本次计票389。

3位 PS3 动作冒险 生化危机5

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

本作中的敌人既非系列早期作品中受病毒感染后的丧尸，也不是在4代中出现的寄生体，虽然从外表上看他们和普通人类没有什么区别，但在CAPCOM的官方定义中仍然是“非人”的种类。按照制作人竹内润的说法就是：“有着人类的样子并且拥有智力”。这次的舞台在非洲沙漠地区，敌人的狂暴感给人留下了非常深刻的印象。

前回4位，本次计票376。

4位 PS3 动作冒险 横行霸道4

■ROCKSTARS ■2008年第一季度 ■59.99美元

本作的主角Niko Bellic，生长在东欧，生活很贫苦。有一天他在美国谋生的堂兄Roman给他描绘了一幅美好的图画：这是一个富裕的城市，挣大钱不过是手到擒来的事情。于是，憧憬于此的Niko独身来到自由都市，然而现在他才知道他堂兄在这边其实也很贫穷，每天起早贪黑地开出租车并没能给罗曼挣到多少银子。

前回3位，本次计票371。

5位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

尼禄的“恶魔之腕”将是本作战斗的一大重点，除了能够将远距离的敌人拉至身旁之外，还可以对被吹飞的敌人展开连续攻击以及用来触发远处的机关等。另外尼禄对不同对象使用恶魔之腕时，还会有智能化的效果表现，例如当他用右腕抓住体积庞大的BOSS时，并不会将对方拉过来，而是使得自已加速冲向BOSS。

前回7位，本次计票368。

6位 X360 第一人称射击 光环3

微软 2007.9.25 59.99美元

游戏还没发售，其预约量就已经超过了一百万份，相信凭借着本作的超高人气和优秀素质，对XBOX360这台主机将带来全新的活力。

前回6位 本次计票 357

7位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007.11.15 价格未定

本作已经确定将于今年11月15日推出，作为收录了系列从0代到3代的大合集，玩家将在“编年史”中完整地体验到生化系列的剧情。

前回9位 本次计票 346

8位 PS3 动作过关 真·三国无双5

KONAMI 2007年11月 价格未定

游戏中加入泅水、攀梯等先前没有的行动方式，以及可进行无限连击的“连舞系统”，打破以往固定的连续攻击招式限制，展现行云流水般的攻击。

前回11位 本次计票 334

9位 PS2 动作过关 战国无双2·猛将传

KOEI 2007.8.23 4280日元

本作已经正式发售，这期杂志将奉上由叶子同学倾情为大家制作的详细研究，关注本作的朋友可以参考，另外本作下期将撤出本榜，请投票的朋友注意。

前回8位 本次计票 325

10位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2

SCEA 发售日预定 价格未定

据悉，游戏中所有的东西都可以用武器进行破坏，由于PS3的强大机能，以前PS2所无法实现的PS3可以轻松实现，本作会在光影效果上大做文章。

前回5位 本次计票 317

11位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

NBGI 2007.10.23 价格未定

多人联机对战模式是本作的重点。例如在团队模式中，是16人分成两队互相厮杀，看哪一支队伍能凭借战术策略和团队精神获取最后的胜利。

前回10位 本次计票 312

12位 PSP 动作冒险 战神·奥林匹斯之链

SQUARE · ENIX 2008年内 价格未定

尽管本作的背景设定是在比1代更早的十年前，负责人Barlog保证，开发小组决不会把游戏剧情变化所带来的影响以角色能力降低的形式强加给玩家。

前回11位 本次计票 293

13位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

SQUARE · ENIX 2008年 价格未定

最近SE官方表示，为了提供能让更多玩家满意的内容，需要更多时间来提升游戏的品质，因此决定将本作延后到2008年再推出。

前回14位 本次计票 280

14位 PS3 动作冒险 怪物猎人3

CAPCOM 发售日未定 价格未定

宠物比赛的养成模式可以在PSP下载的小游戏中完成并使用Wifi和PS3交换数据(60G必备)，这种联动功能相信会使得游戏的乐趣得到进一步提升。

前回13位 本次计票 251

15位 PSP 角色扮演 核心危机 最终幻想7

SQUARE · ENIX 2007.9.13 价格未定

本作故事发生在FF7的7年前，独占“魔光能量”的巨型企业神罗公司对于世界的影响力与日俱增，神罗公司总部所在地的魔光都市“米德加尔”也基本由神罗所统治。

新上榜 本次计票 243

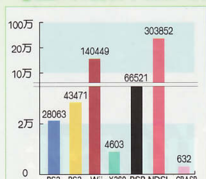
这次的上榜游戏是PSP上的《核心危机 最终幻想7》，当年的FF7有着相当数量的忠实粉丝，所以尽管之后数年中FF7外传的开发计划没有半点消息，不过自AC到DC这四年发外传以及电影版的制作，都足以证明FF7有着众多的支持者。关于本作，至少从画面上看，素质还是非常之高的。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期有两款新作上榜，它们分别是PS2上的《最终幻想12 国际版 黄道十二宫职业系统》和NDS上的《SD高达G世纪・交叉火力》。尽管FF12的这款新作在日本反响并不如想象般热烈，甚至可以说是成绩颇为不佳，不过至少FF这块招牌还是足够吸引我国不少喜欢这个系列的朋友们投票支持了，而且数量还不低，这多少有点出乎小编的意料之外。而对于SD高达的新作，虽然因其动画不可关闭等原因被许多玩家诟病，但从票数来看，还是有不少玩家"痛并快乐着"。

名次	游戏	计票
1	**大蛇无双** ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:407
2	**生化危机4** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:31
3	**超级机器人大战OG** ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:380
4	**战神2** ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:366
5	**最终幻想12** ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:352
6	**实况世界足球・胜利十一人10** ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:344
7	**盗墓者10周年纪念版** ■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:332
8	**最终幻想12 国际版 黄道十二宫职业系统** ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2007.8.9 ■6800日元	计票:327
9	**怪物猎人PORTABLE2** ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:311
10	**超级机器人大战W** ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:295
11	**龙如2** ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:295
12	**宿命传说** ■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:264
13	**逆转裁判4** ■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:241
14	**SD高达G世纪・交叉火力** ■NDS ■NBGI ■战略模拟 ■2007.8.9 ■5040日元	计票:235
15	**最终幻想战略版・狮子战争** ■PSP ■SQUARE・ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元	计票:229

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本市场各大主机的销量并没有明显的波动，虽然随着《大众高尔夫5》软件销量势头的逐渐放缓，PS3的硬件销量有一定程度的回落，不过双周4万多台的销量相较于之前那段时间的低迷状态来讲，还是可以接受的。如果从百分比来看的话，GBASP应该是销量下降最明显的了，双周六百多台的成绩仅仅是上期的一半多一点，不过作为过时主机其基数本来就低……（本期统计时间2007.8.6-2007.8.19）

英国家用机游戏周间排行榜
ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.8.19-2007.8.25

名次	平台	游戏	厂商/发售日	类型/价格
1位	X360	生化奇兵	厂商：2K GAMES 发售日：2007.8.24	类型：第一人称射击 价格：59.99英镑
2位	X360	变形金刚	厂商：ACTIVISION 发售日：2007.7.20	类型：动作游戏 价格：49.99英镑
3位	NDS	脑轻松教室	厂商：任天堂 发售日：2007.7.7	类型：益智游戏 价格：19.99英镑
4位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	厂商：任天堂 发售日：2007.6.29	类型：益智游戏 价格：29.99英镑
5位	Wii	Wii Play	厂商：任天堂 发售日：2006.12.8	类型：其他 价格：39.99英镑
6位	NDS	口袋妖怪・钻石	厂商：任天堂 发售日：2007.7.27	类型：角色扮演 价格：29.99英镑
7位	PS2	哈利波特与凤凰社	厂商：EA 发售日：2007.6.28	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
8位	PS2	冲浪企鹅	厂商：UBI SOFT 发售日：2007.8.3	类型：动作游戏 价格：29.99英镑
9位	X360	蓝龙	厂商：微软 发售日：2007.8.24	类型：角色扮演 价格：59.99英镑
10位	X360	幽灵行动・尖峰战士2	厂商：UBI SOFT 发售日：2007.7.19	类型：谍报动作 价格：59.99英镑

【榜评】本期英国游戏市场方面有不少新作上榜，排在第一位的作品是2K GAMES的《生化奇兵》，本作在今年的E3展之上就获得了较高的关注，这次发售之后获得了非常好的市场反响，不但当周销量第一，而且其游戏素质也获得了国外权威游戏网站的一直肯定。其他游戏方面，《蓝龙》的欧版终于正式发售，虽然本作更适合东方玩家，不过其在欧洲的人气也不低。《冲浪企鹅》这是一款根据同名动画改编而来的作品。



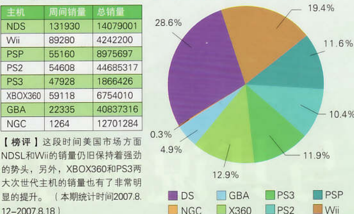
↑高素质再加上欧美玩家喜欢的游戏类型使《生化奇兵》获得了成功。

日本家用机软件四周销售排行榜
JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.8.6-2007.8.19

名次	游戏	销量
1位	Wii **马里奥聚会8** ■任天堂 ■其他 ■2007.7.26 ■5800日元	销量 218779
2位	NDS **SD高达G世纪・交叉活力** ■NBGI ■战略模拟 ■2007.8.9 ■5140日元	销量 187898
3位	NDS **大金刚丛林・攀爬者** ■任天堂 ■动作解谜 ■2007.8.9 ■4800日元	销量 94227
4位	PS2 **J联盟胜利十一人2007 俱乐部冠军杯** ■KONAMI ■体育竞技 ■2007.8.2 ■7329日元	销量 78245
5位	PS2 **最终幻想12 国际版 黄道十二宫职业系统** ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2007.8.9 ■6800日元	销量 69558
6位	Wii **Wii Sports** ■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 64277
7位	PS3 **大众高尔夫6** ■SCE ■体育竞技 ■2007.7.26 ■8900日元	销量 61721
8位	Wii **Wii的初体验** ■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 60498
9位	NDS **赛尔达传说・幻影沙漏** ■任天堂 ■动作冒险 ■2007.6.23 ■4800日元	销量 59475
10位	NDS **新超级马里奥兄弟** ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 52499

【榜评】这次的日本软件双周销量榜首被Wii上的新作《马里奥聚会8》以40多万的销量夺得，本系列一直就有着数量颇多的支持者，众多轻松的小游戏如今再加上Wii新奇的玩法，这就难怪本作能在首周就达到26万多份的销量了，比NGC上的前作首周8.7万份的销量有了很大的提高。而PS3上的《大众高尔夫6》销量走势也非常不错，软件方面的热销直接带动了PS3在日本硬件销量的翻倍增长。

【美国硬件周间销量统计】



主机	周间销量	总销量
NDS	131930	14079001
Wii	89280	4242200
PSP	55160	8975697
PS2	54608	44685317
PS3	47928	1866426
XBOX360	59118	6754010
GBA	22335	40837316
NGC	1264	12701284

【榜评】这段时间美国市场方面NDSL和Wii的销量仍旧保持着强劲的势头，另外，XBOX360和PS3两大次世代主机的销量也有了非常明显的提升。（本期统计时间2007.8.12-2007.8.18）

尖叫螳螂（Screaming Mantis）

原型是菊地由美。听到“螳螂”这个名字中让人想起在MGS1代中会读心术那位“疯狂螳螂”，目前不能确认她俩是否有关系。Screaming Mantis除了自己的双手外还有三对机械手臂，两只机械手操纵人偶，另四只机械手使用近战武器。

Screaming Mantis



↑Screaming Mantis除了双手外还有三对机械手臂，其中有两对都手持弯刀状的利刃，看起来是个比较难缠的对手。另外她还可以用金属丝缠住对手后将其如傀儡般进行玩弄。



八只手臂运用自如，让你目不暇接的攻击。

小岛今年接连在E3、系列20周年纪念会以及前不久在德国莱比锡举行的游戏展上相继放出了大量关于MGS4的新内容。在莱比锡游戏展上，小岛公布了本作几大BOSS们所隶属的组织——“Beauty and the Beast”，意为“美女与野兽”，简称“BB部队”。据悉，小岛为了制作出这些新的个性BOSS们可以说是煞费苦心，她们原本都是美丽的女性，由于在战争中受到创伤才变成如今这副模样。

利用手中的钢丝操控你的身体——



↑控制8只“手臂”对她而言似乎是轻而易举之事。

↑被Screaming Mantis控制后的人完全丧失了行动自由。

PS3	本刊译名：合金装备 索利德4·爱国者之铳			RP
	KONAMI	价格未定	2008年3月	
战术动作谍报	蓝光	美版	1人	记忆容量未知

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

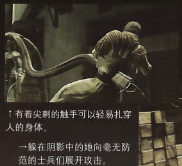
欢笑章鱼（Octopus Laughing）

原型是Scarlett Chorvat。从头顶分别延伸出四条机械章鱼触手，触手尖端的金属刺可以轻易将人扎穿，另外，也会用触手将敌人缠绕起来活活勒死。

在本作中小岛启用了真人女演员作为模特来制作这些角色，特别是游戏中的敌方BOSS组织“Beauty and the Beast”小队，其原型分别是菊地由美、Scarlett Chorvat、Mieko Rye、和Lyndall Jarvis。这四人在现实世界中都是比较活跃的女模特，这次也将作为游戏中四名“美女”BOSS的动作原型。当被问及这几个BOSS在游戏中是否还有机会变回正常人类时，小岛卖了个关子，“这就要你自己玩玩看了”。

Octopus Laughing

触手如花朵盛开



↑有着尖刺的触手可以轻易扎穿人的身体。

←躲在阴影中的她向毫无防范的士兵们展开攻击。

与其说她们是美丽的女性

在被问及这次的MGS4除了PS3版之外，是否还会考虑推出XBOX360版本的时候，担任本作制作人的今泉健一郎表示KONAMI没有开发360版的计划，不过在停顿了一小会之后，他又补充了一句“目前而言如此”（for now）。这个回答可以说是相当的暧昧，至少喜欢MGS的360玩家们的希望又因为这句话被再次点燃。

其实关于MGS4是否PS3独占的问题一直受到玩家们的关注，特别是在其他数款原定PS3独占的作品纷纷宣布跨平台开发之后，小岛的“立场”就显得尤为重要了。在之前的E3和系列20周年纪念会上曾经表示本作仍然是PS3独占，不过这次今泉的回答似乎别有深意。

Raging Raven



↑Raging Raven暂时落地会不会就是进攻的良机？

展翅飞翔在天空



狂怒乌鸦（Raging Raven）

原型是Lyndall Jarvis。其背部的一对翼形装置使得她能够在空中自在飞翔，高速度、高机动性以及空中优势是她最大的优势。右手的手持机枪以及两翼内侧的导弹组为其提供了足够强大的火力压制。



自高而下的凌厉攻势，在大地上撒下片片血花。

从影像的旁白中我们可以推测出来，“Beauty and the Beast”小队的人之所以会变成这样，是因为在之前的战争中受过创伤，看来她们也都有着痛苦的过去。



←其防弹能力也极强，完全无视佣兵们的扫射。





←Crying Wolf的力量非常之强，竟然能够把一辆重型铲车轻松就掀翻在地，杀伤力非常惊人。

之前我们曾经报道过PS3上将推出网战版的MGS新作，有记者询问该作是与MGS4同捆发售还是单独发售时，小岛表示，MGO将作为MGS4网战模式的一个部分，但最终是否会单独发售目前仍然还没有确定。据悉不少系列中的BOSS级角色将在MGO中登场。

Crying Wolf

恸哭野狼（Crying Wolf）

原型是Mieko Rye。其个头是“Beauty and the Beast”小队中最大的，能够凭一己之力将重型铲车顶翻。在陆地上奔跑起来以后的灵活高速以及巨力是其的特点所在，不过智商方面可能并不高。

集蛮力和速度于一身，发出让敌人战栗的咆哮。

能否对应震动功能是玩家们比较关心的一个问题，小岛表示他也希望能够对应震动，但最终如何目前还无法确定，比较这需要硬件方面的支持。



↑这次的视频中Crying Wolf表现最为“抢眼”，先掀翻铲车，接着又撞倒一大片的佣兵。



←在本次公布的视频中基本上全是四个BOSS的个人秀，Snake扮演了一回“观众”的角色。

倒不如说她们是机器——

灵魂魔刃一出谁与争锋，乱世出英雄。

NBGI招牌刀剑格斗游戏《灵魂能力》最新的正统续作《灵魂能力4》即将登陆次世代家用机PS3/XBOX 360，虽然本作的开发度并不高，但是放出的游戏画面却十分出色，大幅度超越了《铁拳6》《VR战士5》，3D背景异常华丽，人物的服装贴图细致，而且光源效果提升到了一个新的高度，游戏制作人表示，将争取在1080p画质下达到每秒60帧，将给玩家带来CG级别的格斗游戏。本作没有如早前传闻那样被PS3独占，而是XBOX 360/PS3多平台游戏，两机种都将对应网络对战。



「拼杀声惊天动地，决雌雄各路高手风云际会，十八般兵刃在此集结。」



←为了可怜的女儿，苦命的母亲也不好过，不断地与各路高手交手。

为救女儿，以命相搏。



↑圣雅典娜流的剑盾合一好生了得，盾不仅仅是用来防御的。

Sophitia Alexandra

人气极高的短裙姐妹之中的姐姐，年仅25岁的索菲迪娅，擅长使用短剑与盾，攻守兼备，是圣雅典娜流的一流高手。本来正在享受幸福生活，然而形势突变，邪剑使徒蒂娜乘其不备绑架了索菲迪娅的女儿，豁出性命也要救出女儿的索菲迪娅历尽艰辛却发现宝贝女儿已经被SoulEdge的邪气所侵袭，只能够活在瘴气之中。这意味着如果邪剑被破坏的话，那么女儿也将失去生命……

「雅典娜流姐妹齐心协力，倩影飘飘须臾间群魔伏诛。」

Cassandra Alexandra

人气极高的短裙姐妹之中的妹妹，年仅21岁的卡桑德拉，身高一米六四，血液B型，所擅长的武器与其姐一样，也是短剑与盾搭配，远攻近守，在战斗中身形异常迅捷，是圣雅典娜流不可多得的一把好手。为了寻找SoulEdge的线索卡桑德拉一直四处旅行。她在得知了能够与邪剑对抗的"圣石"的存在后，一路追寻持有该结晶的男人，向魔都奥斯特莱因斯布尔克城进发……



PS3	本刊译名：灵魂能力4			
	NBGI	价格未定	2008发售预定	CERO 審査予定
格斗	BD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定

放眼当今的3D格斗游戏，《VR战士5》、《生与死4》都已经在PS3和XBOX360等新平台上扎根，而《铁拳6》也已经公布了一段时间，3D格斗游戏“四大名作”只剩下《灵魂能力》没有一点动静。之前也只是传闻会出现XB360版。现在NBGI终于正式公布该游戏的具体情况，果然XB360分得了一杯羹，看来索尼的格斗大作都无一能幸免啊。想当年PS2上的《灵魂能力》独占，索尼是何等的风光。《灵魂能力》系列作为最出色的3D格斗游戏之一，全球累积销量已经达到了940万套，此番新作的公布也吸引了很多玩家的眼球。如果你是一名3D格斗游戏饭，那么最佳选择无外乎以下几款：《VR战士》、《铁拳》和《死或生》，所有这三款游戏都能够提供令人满意的爽快格斗体验。但如果你想追求那种把对手打得痛哭流涕的刺激的话，那么使用各种酷炫兵器战斗的《灵魂能力》系列绝对更胜一筹。



刀光剑影，轩轾难分。

←御剑平四郎招式大起大落，气势锐不可挡，自然没把一介女流之辈放在眼里。



邪派武功，诡奇阴险狠。

←巫毒的短身三叉戟不知师承何人，其主人一代混世魔王能耐虽大，却也被封印他界。



←次世代版本的最大改变是游戏具备线上功能。但是不清楚加入线上功能后，是否类似《灵魂能力3》的自定角色功能要被废除。

↑时刻不忘主人的遗愿，为了主人的再度复生而不断的战斗，以“我流”绝学横扫江湖，所向披靡。

「邪剑的守护人，动力源自赤胆忠心，为了故主何惜身死。」

Cassandra Alexandra

这是一个绝对忠诚的大反派角色，巫毒，出生于那波利王国，时年50岁，身高一米八三，使用兵器为两柄短身三叉戟，出招阴险毒辣，套路怪异诡奇，是为“我流”。江湖传闻其父母兄弟皆已身亡。巫毒迄今为止还绝对忠于死去的主人，遵从主人最后的遗愿去寻找SoulEdge。当他终于站在SoulEdge前时，突然又听到了主人的声音。听从主人最后的命令，巫毒成为了SoulEdge的守护人……



50岁的老人，以两柄短戟，叱咤风云。

灵魂能力人物大公开，线上游戏试问谁是英雄。

本次的次世代《灵魂能力4》最大的进化就在于网络对战，与人斗其乐无穷，大家在厌倦了单机模式后，不妨大胆地上线和各路高手一较高下，选一个最适合自己的角色，打出名号来！

吉克菲尼特

年龄23岁，出生于神圣罗马帝国，由于此前曾被邪剑操纵而掀起血雨腥风的吉克，深知自己罪孽深重，为了补偿自己犯下的罪过，吉克历尽千辛万苦后入手灵剑，誓与邪剑一决高下，由于其双亲皆已被害，可谓是苦大仇深，根红苗正，正是打倒邪剑，拯救世界的不二人选。也正是因为其战斗意志高涨，灵剑在他手里也超常发挥出了120%的力量，正所谓英雄出少年。

莱特梅亚

自从太古以来就与邪剑同存，可谓是万年老妖，其人本身就是一个谜。不知他从何处来又将向何处去，其年岁不详，又好似非人，因而自是没有血型一说了。他无门无派，浸染在铠甲上的鲜血就是他的记忆，对他而言，世间生灵只不过是供他屠杀的对象。那么他是为何而生的呢？莱特梅亚自诩为邪剑的唯一支配者，他的唯一信念就是在决战中一举击败灵剑。

蒂娜

17岁的蒂娜正是处于风姿绰约的大好年华，但身为欧洲暗杀组织“侯鸟”的一员，只是无条件接受任务，杀人越货，过着黑暗的生活。流派是“轮舞暗杀流”，在一次混乱之中，她偶然得到了解放，接触到了外面的世界。不经意中成为邪剑仆人的她只有两个使命，第一，就是解放Soul Edge，而第二就是寻找邪剑新的宿主。蒂娜深信胜利将属于邪剑一方。

艾蜜

32岁的艾蜜出生于伦敦，身高一米七九，所用兵器是一柄蛇腹剑，招式宛如灵蛇，灵活无比，养育她成人的双亲已死。艾蜜为了调查其爱剑的变异的根源而在图书馆查阅到了资料，为了找到对抗邪剑的灵剑继承人，她潜心研究对策。然而，在一次战斗中被其亲父将她魂魄的大部分摄走，整日依靠人工魂过活的她，如果不尽快消灭邪剑，结局就是魂尽人亡。

御剑平四郎

出生于日本，时年29岁的御剑平四郎，身长一米七一，体重65公斤，关于他的资料可是详尽得很了，闯荡江湖多年，无人不知，无人不晓，使一日本刀，名曰“狮子王”，八面威风，其出招极快，大开大合，力道强劲，然变化略逊一筹。御剑双亲兄弟皆已病亡，只身一人了无牵挂，行走江湖只为了寻一敌手，遇强则更强，预感将与邪剑一方交手，更是斗志昂扬。

塔基

与御剑同岁的塔基出生于日本封魔之里，身高一米七零，流派“想拔刀流”，使两把忍者刀，一曰“裂鬼丸”，一曰“灭鬼丸”，双刀配合，攻守兼备，师承特基，但时至今日已是反目成仇，遭遇与御剑颇为相似，其父母兄弟尽皆病死。已然体验过灵剑邪剑掀起的腥风血雨的塔基，惊魂未定，想到其师与邪剑都将荼毒天下，遂下决心，力图阻止灵剑与邪剑的决战。

被引导的勇者

所有的勇者，都将在此集结。

《勇者斗恶龙》是日本最受欢迎的国民RPG，从1987年在红白机上推出后就大受好评，甚至在日本可说只要《勇者斗恶龙》出现在哪台游戏主机，就代表那台主机是游戏霸主。这次SQUARE-ENIX不光把《勇者斗恶龙》经典搬上NDS掌机，甚至最新作《勇者斗恶龙9 星空守望者》也会在NDS上推出。

Square Enix公司旗下超人气RPG大作《勇者斗恶龙》系列作品的重制版即将登陆NDS。此次共发表了3款作品在NDS平台上重制，分别是《勇者斗恶龙IV被引导者》、《勇者斗恶龙V天空的新娘》和《勇者斗恶龙VI幻之大地》，其中《勇者斗恶龙IV》将率先于2007年冬季发售。

DRAGON QUEST IV

勇士们的领袖

在无人知晓的如世外桃源般的小山村生活的主人公，某一天一觉醒来，变故突生，这种无忧无虑的生活已悄然地离他而去了。

统领七雄，勇者中的勇者。

男勇者

从小生长在僻静小山村里的勇者，就是游戏中玩家的化身，他的名字也取决于你。

英雄出少年

金枝玉叶王家女。



无比忠心的卫士，一厢情愿地誓死守护阿丽娜。

落花有意，然流水无情。

克里福特



↑为了照料调皮任性的公主，克里福特和布莱因吃了不少苦头。

宫廷魔术师长老，公主的教导者。

布莱因

德高望重的魔术师，但作为那荷尔蒙分泌过多公主的老师，也感觉颇为棘手。

刁蛮俏公主，初生牛犊不怕虎。

阿丽娜

活力四射的阳光少女，一心期盼着出城一试身手，她可知江湖险恶？

小女子叫阿丽娜，请多指教。

阿丽娜此前也曾出现在NDS上的棋盘游戏里，作为克里福特的竞争对手登场，喜欢她的玩家可不要错过喔。



踏上梦一般的旅程！

↓本次登陆NDS的《勇者斗恶龙IV》将以全3D的画面呈现在玩家面前，并且将活用双屏特性。





女勇者

巾帼不让须眉

以天空为主题，铸就SFC辉煌。

《勇者斗恶龙》4、5、6作合称“天空系列”，剧本和游戏设计由堀井雄二负责，角色设计由鸟山明担任，《勇者斗恶龙IV》讲述个性丰富的角色们与勇者一同为了世界和平而与强大的敌人作战的故事。这次作为复刻作品打响第一炮。

最强武器商人

特鲁内克是雷克拉巴村一间武器店的雇员，他最大的愿望就是开一间属于自己的武器店。我们在游戏中可以去武器屋打杂，赚些钱买装备，但千万记得不要一开始就把高威力武器卖掉。





世界第一武器商，向目标迈进。

特鲁内克

虽然在一间小小的武器店当学徒，但妻子一直支持特鲁内克成为世界第一的武器商。



←特鲁内克生活的小村子，光看画面就知道很安静祥和。

舞蹈精灵降临

在歌台舞榭盛行的城市门芭芭拉，生活着两姐妹，一个叫蜜内亚，一个叫玛丽亚，她们在城市中的剧场可是大有人气，来观看她们表演的人络绎不绝。妹妹蜜内亚是一个占卜师，能看穿别人来历，姐妹俩齐心协力就是为了找出杀父仇人，但一直没有消息，随着主人公的到来，一切都将改观。



舞林高手一枝花，倩影多婀娜。

玛尼亚

蒙芭芭拉市极具人气的舞姬，玛丽亚有着自由奔放的性格，性感的身材，花枝一颤百媚生。

冷静的占卜师，看穿你的内心。

米奈亚

有人说双子都是性格迥然不同的，看来确实如此，蜜内亚性格内向沉着。





↑玛丽亚跳舞的舞台非常的华丽……我知道你想说什么，但请想想这是NDS平台啊，你就不能发挥想象吗？

NDS	本刊译名：勇者斗恶龙IV 被引导者			
	Square Enix	价格未定	冬季预定	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定





在《FIFA07》里，EA引入了新一代足球物理系统，这一点将在《FIFA08》中发扬光大，并重点针对XB360和PS3进行优化，不但画面更精美，也会改善足球的控制，使之更像是在踢球，而不是单纯的游戏。 □文/龙马

生命就在于超越，超越自我!!

每一年，EA都会推出“FIFA”系列的最新作品，如今《FIFA 08》也不远了。EA官方正式宣布《FIFA 08》将于9月28日在Xbox 360、PS2、PSP、NDS、PC、手机、Wii、PS3全平台发售（看见了吧，什么才叫全平台，手机也算）。在“实况”系列的冲击下，《FIFA 08》将进行大幅革新，重点增强真实性，并提高AI智能。与系列前作相比，由于游戏平台转到了X360和PS3等强劲机能的次世代主机上，“FIFA系列”的画面有了质的飞跃,人物动作也更加真实自然。

PS3	本刊译名：FIFA 08			
	EA	价格未定	9月28日	RP
运动	BD-ROM	美版	1-2人	记忆卡容量未定

无可否认EA在商业运作上的成功和老练，EA在其体育游戏上向来喜欢大打明星牌，这次巴西球星罗纳尔迪尼奥将会再一次担任游戏封面球星。同时，根据不同的地区还会有不同的球星与罗纳尔迪尼奥一起出现在封面上。比如游戏德国版封面上将加入米拉斯拉夫·克罗斯，而在西班牙版中将加入塞尔吉奥·拉莫斯等，但美国和英国的代言人尚未最终确定。

↑PES2008比FIFA流畅快速得多（欧洲人还是喜欢快节奏啊），而FIFA球速就慢多了，球在草皮上滚动要花较长的时间，但很多人还是喜欢这样的慢节奏。

绿茵场上的战斗，足球健将的使命。

在《FIFA 08》中，所有球员的所有动作都将采用动作捕捉技术制作。不同的身体动作、比赛风格、个人移动方式都将根据球员各自的身体情况和习惯而不尽相同。据悉，法国球星弗兰克·里贝利和弗洛伦特·马卢达目前都在帮助新的《FIFA 08》进行动作捕捉的采集工作。为了保证“每个运动员的身体动作、个人技术动作和风格都符合现实”FIFA08制作人Joe Booth说：“我们非常荣幸请到世界顶尖的足球运动员，让他们成为我们的伙伴。有他们为我们做指导，我们就可以制作出不单单画面很真实，而且无论是在动作、战术等方面都符合现实的游戏”。

不断地完善，不断接近真实。

授权一向是"FIFA"系列的亮点，《FIFA 08》则得到了30个联赛、620支球队、15000多名球员的使用权，比上一代多出20%。EA官方保证，就算去掉游戏里所有的经理人、训练员、行政官员等等，还是有多达15000名球员将在游戏中出现。这几乎是一个小城市的人口数。在《FIFA 08》里加入了大量的真人球员数据也让本次游戏中联赛的数量达到前所未有的高度。制作人表示，游戏中将会出现多个知名联赛，包括意大利甲级联赛、德国足球甲级联赛、西班牙甲级联赛、墨西哥甲级联赛，当然也包括英超联赛。

↑《FIFA 08》由于登上了次世代的硬件平台，EA引入了新一代的引擎和足球物理系统，PS3版中人物的控球动作还有跑位动作等，画面表现都极为逼真自然，当然对于我们来说最大的好处莫过于能在游戏中看到更加真实的球星了。

←游戏在铲球导致的身体碰撞方面表现得很好。但追不上，最好也不要铲，后方，侧后方的铲球容易犯规，应尽量避免，同时别放弃继续追击。

游戏开发者花费了大量时间调试比赛的最基本的要素——射门，关注射门也标志着"FIFA系列"更加接近真实的体育比赛。游戏中将会进一步着重强调足球的运动轨迹，球员动作也有了明显的不同。

令人窒息的气氛，挥洒男子汉的汗水。

←当对方一前一后拦截时，就该考验你的控球技巧了，实在招架不住，也要找准机会把球传给队员。

《FIFA 08》中加入了前所未有的丰富射门动作，射门的成败是由多项条件决定的，不再只是你的射门力度，还包括射门球员的技巧。一脚弧线球，可能也会因为不同的条件而产生不同的路线。比如，旋转球可能会由于空气的阻力而产生每次都不一样的路线，你可以和之前千篇一律的射门动作彻底说拜拜了。

↑《FIFA 08》的网络对战令人期待，EA表示目标是进行11人对11人的网络对战。

←那《FIFA 08》的AI系统可以对足球的运动做出实时反应，并进行多精度处理，球员会根据场上情况做出真实反应

释放出你的激情，找准力量找准角度。

超级马里奥银河

白驹过隙数载过，弹指一挥故人回。



说起来《超级马里奥》的正统家用机续作我们可是等得够久的了。本来有一个NGC上的《马里奥128》，说是会在NGC末期问世，可是NGC都过世了我们还没等到这款游戏问世。怪不得人家啊，一是NGC实在不行了，把《马里奥128》给了它也一样救不了它，而且大作一般都是三、四年才出一款新作，要是给了NGC对wii也不好，所以NGC上的马里奥正统续作为了大局，不得不一直延期到Wii的圣诞商战之中，可是现在想想，NGC真的牺牲太多了，以前的《赛尔达传说 黎明公主》本来是NGC的一大战将，到后来也是延期与Wii同发，我想如果这两作都能如期的给NGC独占发售的话，那NGC在上次主机大战中还会不会垫底真的是很难说的。不过，看着Wii已重新坐上龙头老大的位子，NGC在九泉之下想必也瞑目了。



↑这个意大利水管工的冒险已不仅仅局限在地球了，和老朋友一起畅游银河。



↓果然库巴还是跟来了，别以为跑到外太空就可以逃得掉，太天真了。

SUPER MARIO GALAXY

旷世神作正统继承者再临，动于九天之上，银河星灿任遨游。

在任天堂五月发布会上，雷吉宣布Wii上的《马里奥》系列正统续作《超级马里奥 银河》将在2007年年内发售，后来宫本茂在游戏开发者会议基调演讲正式确认，任天堂镇社级大作《超级马里奥 银河》将确定在07年年内发售。作为登陆Wii主机后的首部正统续作，Wii双节棍手柄和遥控器手柄的组合操作是本作最显著的特点之一。玩家可以不再顾及地心引力的束缚，自由地在银河系的各个行星之间展开冒险。在游戏过程中，马里奥要利用星型标志在星球之间穿梭，有些星球只是一些非常小巧可爱的迷你小行星，大概只要几秒钟的时间就可以溜达一圈，但有些星球的规模相当庞大，不光在星球的表面，玩家可以进入到星球内部进行冒险。

Wii	本刊译名：超级马里奥银河			CERO 審査予定
	任天堂	价格未定	2007.11.12	
动作	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定



→马里奥不知坐着一个什么玩意，他是追别人还是被人追呢。

灿若星辰的不可思议历险尽在脚下。



←仅此一个场景，我们就可看出任天堂的功力，当真是天马行空，乐趣无穷。

宫本茂等主要制作人访谈。

《超级马里奥 银河》虽说不是十年磨一剑，但也是开发颇久的了，马里奥的正统续作集合了以往的成功经验，是各方面开发人员的心血结晶，下面我们将通过宫本茂等人的访谈来了解这款作品。



3D马里奥动作的真谛

——本作的开发过程是怎样的呢？

宫本茂（以下简称宫本）■本作的导演小泉是《超级马里奥64》和《阳光马里奥》的重要参与者，有很丰富的经验。最初，由他所在的东京的团队说想做一个新的东西，这个新东西就是全新的马里奥作品，开发工作就是这样开始的，小泉的想法是：将迄今为止的马里奥积累下来的成功经验综合考虑，自由组合创造出全新的效果。然后我们开始一起构思作品的轮廓。

——关于重力系统这个概念，在宫本先生的脑海中是什么时候成形的呢？

宫本■其实关于重力系统，在N64和NGC上就已经试验过了的，但总是不能让人满意。但现在不同了，有了Wii的处理能力和动作感应技术再加上程序员技术的进步，重力系统也可以很好地做出来了。

——我们以前所见过的《马里奥128》是不是本作的试验品？

宫本■《马里奥128》的很多有趣的点子，我们都可以用在这次的《超级马里奥 银河》里，怎么说呢？大概有80%是共通的吧。那剩下的两成我们先放着，也许过了5年之后还会拿出来用。这就是我们秘传的宝贝。

——《超级马里奥 银河》的操作想必费了不少心吧？

宫本■整合到实际运行我们就用了差不多一年半的时间。直到去年5月的发布会上试玩版，我们才做到了比《超级马里奥64》更简明有趣的操作。



一成不变不是马里奥的世界

——使用重力系统的球状舞台，其制作难点在哪儿？



小泉观晃（以下简称小泉）■这确实是一个很难回答的问题啊。马里奥系列是一个跳跃型的游戏对吧？但实际上，跳跃型的游戏并不是十分适合这种球状的舞台的，为了让游戏玩起来更有趣，我们准备了"旋转"这个新的动作，这样就能和球状的舞台很好地配合了，发展下去还有爽快感超群的"星际光环"供我们在星球间跳跃移动，你可以使用Wii的控制器做出各种各样的动作，尽情地享受"宇宙旅行"带来的乐趣。

——"宇宙旅行"真是一个简明扼要的关键词啊。

小泉■如果你高速飞跳而起的话，就会在空中轻飘飘地浮起来喔。这种动作效果是非常令人惊喜的。

——超级马里奥的乐趣正在于其不可预测性，这样游戏的乐趣才能不断扩展吧？玩家总在游戏中紧张又期待接下来会发生什么，这就是系列的过人之处吧？

小泉■正是如此，开发人员也是这么认为的，所以我们才想要做出一个重力的世界，无法预知接下来发生的事，用同一种方法一条道走到底的情况也是不会发生的。这就是我们想做的马里奥游戏。



双人游戏，共享银河旅行

——《超级马里奥 银河》还有双人合作模式？

清水隆雄（制作人，以下简称清水）■现在的核心玩家都喜欢独自一人在电视机面前游戏吗？我认为不是那样的。小时候在电视机前玩《超级马里奥》时，大家都会抢着说"下一个该轮到我了。"

——确实是有那么一个大家抢着玩游戏的时代。

清水■在《超级马里奥 银河》里有一个合作模式，第二名玩家可以同时操作辅助第一玩家。不光是如此，搞不好的话可是会帮倒忙的（笑）。

——的确如此。

清水■如果双方配合默契的话，玩起来是非常有意思的。比方说"快来帮帮我，这边，这边"，"那东西在这后面，从那边上去"这样的情况。

熟练操作马里奥，玩转银河

——本作的关卡看来相当丰富多彩啊。

宫本■本作有6大关，120个星球，当然有的星球很小，大概只要几秒钟的时间就可以溜达一圈。

——您说游戏共有120个星球，那能在不全部涉及的情况下完成游戏吗？还是要不断重复，在每一个区域完成多个星球上的任务？

宫本■没有必要完成所有的星球。系统最大的乐趣是本作基于球星的舞台，玩家可以使星球不断增大，如果大到一定程度的话看起来地面就会是平坦的。

——游戏中好像有新增的动作和变身。

宫本■对，新增的动作主要是旋转和压击，新加的两种变身，嘘嘘鬼与蜜蜂，前者可以穿墙，后者可以飞行，这是第一次在3D 马里奥里加入变身系统。

——最后，请您向喜爱马里奥的玩家说两句吧。

宫本■听说玩家对此作非常期待，我也很高兴，我想《超级马里奥 银河》是一个很耐玩的游戏，即使你玩穿了，放一段时间再玩也还是非常有趣的。这就是我们制作的游戏。

游戏特点相关问答

——《超级马里奥 银河》继承了《马里奥128》的要素吗？

《超级马里奥 银河》可以说是集大成的作品，特别是继承了《马里奥128》的很多有意思的操作与想法。

——《超级马里奥 银河》将会充分发挥Wii控制器的优势吗？

该作是目前为止最能体会Wii妙处的游戏。开发人员绞尽脑汁想出了很多的和Wii控制器完美结合的操作，绝对引人入胜。



→不亲自跳一下，你不会知道每个星球的重力。

——关于游戏怎样具体操作？

摇动手柄就可以旋转，在五角星标志下方左右摇动手柄就可以飞起来，对准草丛摇动手柄，还可以掉出金币，这个游戏有很多隐藏要素都要这样去尝试。

——全部共有多少个舞台？

《超级马里奥 银河》共有6个舞台，每一个大的舞台都有很多有意思的关卡。有沙漠星球，水行星还有岩浆星球等等。

——可以自由前往玩家喜欢的星球吗？

《超级马里奥 银河》有很高的自由度，但有些星球上有敌人或是一些特殊的任务需要完成，否则是无法找到星型标志并去往下一个星球的。

——收集要素在《超级马里奥 银河》中的体现？

该作要收集很多的东西，比如在6大舞台收集120个星星就是一大挑战，你必须得搜寻很多地方才能发现。

——游戏中地心引力是一个很重要的特点吗？

在不同的星球上，引力大小是不同的，有的你轻轻一跳就可跳很远很远，但有的星球你跳了半天会发现移动的距离并不是那么让人满意。



↑面对敌人你可以旋转、压击、踩，当然你还可以跑。

尖的扁的各种稀奇古怪星球，在浩瀚银河中搜集星星碎片。





↑昏暗的灯光，潮湿的墙壁，眼前这深不可测的路口到底通向何方？

バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ

Capcom公司正式发表Wii独占新作《生化危机 安布雷拉编年史》将于2007年11月15日发售，《生化危机 安布雷拉历代记》是《生化危机》系列最新作，本作在剧情上融合了《生化危机 代号：维罗尼卡》至《生化危机4》之间这段安布雷拉公司“空白期间”的故事，同时也是作为整个剧情的补完。从“编年史”三字我们就可看出这是一款生化资料式作品。

Wii	本刊译名：生化危机安布雷拉编年史			CERO 审查予定
	CAPCOM	7340日元	11月15日	
恐怖	DVD	日版	1-2人预定	记忆卡容量未定

九年前的真相今日终将揭晓。

CAPCOM公司表示，任天堂主机Wii的新型手柄受到了多方的关注，在Wii上推出的《生化危机4》也大获好评。Wii版的《安布雷拉编年史》是一款全新的作品，将完全以第一人称为主视角，以进一步突出游戏的恐怖和紧张气氛，同时也是为了充分应用Wii动作感应手柄的考虑。关于游戏的战斗部分，游戏中将引用《生化危机4》中的紧急输入系统，但是配合Wii的手柄，该系统的动作将更富于变化、也更加逼真。本作还将会出现多种多样的武器配备，手枪、重装步枪、来复枪、火箭筒、手雷、小刀等等，另外，游戏中出现的所有角色都有各自独有的近身格斗技。

谜中谜环环相扣，局中人险象环生。

《生化危机》系列发展至今可是给我们留下了不少的谜团，安布雷拉这家制药厂虽已不在，但关于它的故事我们又了解多少呢？本作将收录一至四代以及维罗尼卡中的主要角色以及剧情，游戏以章节的形式进行，各章节都是以《生化危机》各代作品来区分，不同的章节使用的角色不同。例如以初代《生化危机》为主题的章节中，玩家就可以使用克里斯和吉尔，此外还将出现新的场景和人物。其实得以在一作之中玩到这么多的主角，我们除了感激涕零外还能再要求什么呢？



←以第一视角观赏丧尸，别有一番风味。

时时刻刻，保持警惕!!

吉尔和卡尔洛斯，生化3最佳搭档!!

众里寻他千百度，丧尸就在转角处!



←吉尔手中所持是什么武器啊？火光太夸张了吧。



↑大家注意到没有？这个丧尸还算五官端正的了。

在浣熊市你只有相信手中的枪

《生化危机安布雷拉编年史》的故事背景是在《生化危机代号：维罗尼卡》与《生化危机4》之间，所以游戏中也横跨了这几作的经典场景，例如初代《生化危机》中的洋馆，《生化危机2》中的警察局，《生化危机3》中的浣熊市等。虽然看上去似乎是节选几款系列作品的片断来组成游戏，其实不然，《生化危机安布雷拉编年史》中将会出现系列原作中不曾出现的场景，或者原作中主人公从未到达过的地方（据说有个新场景叫"雨伞要塞"），其中还将穿插大量的新剧情以及对白，从而对原作中没有解明的真相进行补完。

→洋馆，又见洋馆，我们将在这儿遭遇的是不光是生化兵器，还有同伴的背叛！

血盆大口，危系一发。

←游戏预告影像中出现的BOSS，看这条巨蟒的大口，必能一下吞掉一人。

将每一个角落，熟记于胸。

→生化危机是冒险解谜游戏，历代中让人最有安全感的就是那些分布在各个犄角旮旯的储藏室了，那里有枪弹及药品还有存档点。

吉尔·瓦伦紫

浣熊市的Stars特别行动部队Alpha小队成员，虽然身为女性但却具有持久行动力及很强的好胜心。同时也是《生化危机3》的主角，不光如此，电影的生化也是吉尔为主角。



↑图中的吉尔，貌似刚刚从丧尸手中挣脱出来。

卡尔罗斯·奥利维



↑果然不愧为雇佣军，卡尔罗斯勇猛异常。

安布雷拉制药厂的专属应急部队，UBCS旗下的雇佣兵，从小就受过严格的军事训练，虽然卡尔罗斯性格有些轻浮但很直率勇敢，加油战那幕就可证明，另外，生化3中吉尔中毒也是卡尔罗斯所救，是一个很憨厚正直的军人。

本作目前已经确认的剧本有《浣熊市毁灭》（来自《生化危机3》，可操作角色为吉尔和卡尔洛斯）、《黄道特急事件》（来自《生化危机0》，可操作角色为瑞贝卡和比利）、《洋馆事件》（来自《生化危机》，可操作角色为克里斯和吉尔），每部分的长短不一，比如《生化危机2》部分就会长些，《生化危机 3》部分就会相对短些，这都是由原作剧情的长短来定。此外，虽然各个主人公有其特色装备，但在游戏中只能同时携带两种武器，当获得新武器时玩家就必须进行一番取舍，但在游戏中收集到的所有武器并不会消失，而是可以在新增的"街机模式"中使用。

再次狭路相逢!!

→在如此近的距离，如此狭窄的空间一下子冒出来这么多的生化丧尸，当真令人胆战心惊，这可如何是好啊？死定了吗？



第一视角，触目惊心。

←在预告影像中，准心的标示动起来灵蛇一般，瞄准后才成了一个圆圈。



→待丧尸逼近身来，枪击精度威力自然大增，但同时危险指数也直线上升，真是勇敢者的游戏，你敢试试吗？

幽暗通道，轻碎足音。

←走在这种铁栏上的嗵嗵的脚步声，真是让人怀念啊。

生化回廊，寂静中的危机。



→很多丧尸都会被你打倒，但当你迈过他们时，你知道接下来会发生什么呢？

←看见这个阵势，你还敢下楼梯吗？你本来打算脚底抹油，可不知为什么双腿一发软，滚了下去……

→从游戏影像来看，本作血腥程度有一定提高，到处污血横飞。

千万不要犹豫，轻轻地扣动扳机。



这是一群死神，
黑衣飘飘风华正茂。

BLEACH
ブリーチ

死神，在SCE手中得以起死回生。

SCEJ公司宣布，由人气动漫作品《死神》改编的PS2游戏新作《死神BLEACH 战士之刃 2nd》将于2007年9月27日发售，售价为6980日元。《死神BLEACH 战士之刃 2nd》不仅将与2006年10月12日发售的前作《死神BLEACH 战士之刃》一样具备令核心格斗游戏玩家满足的游戏内容，还实现了针对初级玩家的简单操作设定，玩家可以通过简单的操作便可以释放出强力的必杀技。本作的登场角色有黑崎一护、朽木露琪亚、茶度泰虎、阿散井恋次、朽木白哉、松本乱菊、更木剑八等等。而且每个人必杀方面都做得比较到位，内容方面也与之前一样有许多搞笑部分，双人组队的平衡性也有了大幅度的调整，对于死神FANS来说绝不容错过。



黑崎一护，死神听了都会颤抖的名字。

此作是SCE的第3次作品可以说是非常成功的一作了，人物建模比例以及画面也是比较好的，强化了在危机时逆转形势的Special Attack，玩家可以通过PS2专用手柄4分插来与朋友进行一场热血厮杀，这样一来去打机再也不用傻等了。

PS2	本刊译名：死神BLEACH 战士之刃 2nd			CERO
	SCEJ	6980日元	9月27日	
动作	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定

最多4人同游戏，操作简单刺激。

SCE将许多招式进行了简化，不需要太复杂的搓招，几个键的组合就可以发动必杀，非常爽快刺激，如黑崎一护的超必杀，只需一键就可以使出。每个人物的招式非常华丽，专用的必杀技更是养眼，而且与《火影忍者》一样也有着超强的特写！想一想，这些熟悉的招式，终于经我们的手在游戏里重现是多么的激动人心！本作也支持4人同时游戏，玩家需注意和同伴协手抗敌，当然可不是单单选两个人那么简单，没看过动画不知谁和谁关系好不好的玩家可是要吃亏的喔。





↑朽木露琪亚是黑崎一护的绝佳搭档。

谁掌生杀大权，死神之间的战斗。

动漫游戏巅峰之作将由此诞生。

一招扭转乾坤

《死神BLEACH 战士之刃2nd》将“Special Attack”这一要素发扬光大，这也是该游戏的特色所在，即使在极端不利的情况下，只要发动灵压，就有可能利用超必杀技一举扭转乾坤，这招可不得不好好练练。



↑坚持下去，绝处逢生不是梦。

游戏以一种原创的方式将故事呈现在我们面前，而非我们所熟悉的动画或漫画版的情节。我们的主角和他的朋友们将成为这个恶搞游戏的"主角"，很佩服SCE的编剧，《死神》这种严肃的题材在游戏中居然都能引人发笑，的确是有够无厘头，期待本作SCE又将怎样将这种风格发扬光大。



以战士之刃再度书写新篇章。

←朽木露琪亚是一名使用远距离攻击为主体的角色，双人配合时适用于牵制。



→游戏也很注意连续技，一套好的连击可以封住对手。



↑SEGA在前作中做的ACT基础与SCE的RPG里一些必杀效果完美结合。



↑黑崎一护其超必杀技以及跳跃攻击也非常适合于乱战，普通攻击也比较强劲。



点评人 薯子





FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

在SQUARE・ENIX于今年推出的众多《最终幻想》系列纪念作品中，几款NDS游戏凭借强烈的原创色彩和崭新的制作思路获得了各方的关注，这款《最终幻想水晶编年史・命运之轮》也不例外。

NDS	本刊译名：最终幻想水晶编年史 命运之轮			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007年8月23日	
动作角色扮演	卡带	日版	1-4人	1GB

结合同伴之力，战胜眼前的困境 冲破命运轮回，寻找昔日的笑容

《最终幻想水晶编年史・命运之轮》这款游戏最早发布于2005年的任天堂秋季发表会。当时，“命运之轮”这个副标题还没有公布。由于2003年发售于NGC上的第一部《水晶编年史》给玩家们留下了很深的印象，这款登陆掌机的作品从一开始就进入了很多人的视线范围。2006年E3时，这款游戏的影像被公布出来，“命运之轮”的副标题也首次出现。到2006年年底召开的“JUMP FESTA 2007”展会上，这款游戏的试玩版推出，玩家们第一次看到了这款游戏的庐山真面目。由于宣传进行得比较充分，在本作迎来发售日之前，玩家们已经对游戏中的操作方法和基本模式有了相当全面的了解，而这也成了《最终幻想水晶编年史》的爱好者们更加期待这款游戏的原因。

从基本素质上讲，《命运之轮》是一款制作起点很高的游戏。本作延续了NDS版《最终幻想Ⅲ》画面的高水准，很多细节都显示出了SQUARE・ENIX在游戏开发上的深厚经验，片头动画的质量更是超越了不少人印象中NDS的表现能力，令人由衷为之赞叹。和NGC版《水晶编年史》相比，本作在基本模式的构建思路上有了不小的变化。当初有些玩家曾经抱怨NGC版《水晶编年史》中单人模式的内容过于平淡，如果无人可以联机，会失掉玩下去的兴趣。因此，本作从一开始就很重视单机模式，设计了宏大的世界观与完整的剧情主线，还在游戏的关键情节中加入了部分语音，使单人模式有了更加充实的要素。同时，本作中的多人联机模式也对应单人游玩，给了玩家更加广泛的选择。可以说，从游戏模式的重点上看，《命运之轮》已经脱离了《水晶编年史》前作的框架，完全成了一款崭新的游戏。



本作基本延续了NGC版《水晶编年史》简单明快的操作风格，玩家只需利用简单的按键组合就能完成战斗，不需要输入什么复杂的指令。前作中一个最主要的特点就是用连接在NGC上的GBA当作手柄使用，玩家的数据情报和道具状况显示在GBA的屏幕上，而本作利用NDS的双屏再现了这一特点。玩家用按键操作角色在上屏中展开冒险，下屏中则设置了很多触摸按钮，分别对应操作角色切换、道具切换、开启地图、开启技能画面等功能，玩家在游戏中可以随时用点击的方式完成这些操作，界面非常直观。

在角色的动作方面，本作中追加了NGC版所没有的跳跃及跳跃攻击，对于飞在空中的敌人，主角还可以跳起来攀在敌人的身体上发动进攻。用“魔石”使用魔法的系统依然存在，通过用魔法环的叠加使出的“合体魔法”也得到了保留。本作中的另一个重要动作是“抓举”。通过这个动作，玩家不仅能搬运迷宫中的物体，也能举起敌人砸向墙壁造成伤害，甚至还能举起同伴搭出“人梯”，当作登上高处的落脚点。本作的迷宫中很多需要灵活运用这些动作来破解的机关，解谜要素的比重颇大。

本作中还有一个关键系统——“种族技能”。游戏中共有4个种族，每名角色都拥有一种对应本种族的特殊技能，这些技能要在开启技能画面后通过触摸屏来使用。很多技能都对应迷宫中的机关，很多情况下，玩家需要结合各种族的技能才能顺利展开冒险。在单人模式中，每个种族的同伴都会陆续加入主角的队伍，并跟随在主角身边。玩家可以随时将同伴召唤到面前，也可以随时通过触摸屏切换操作角色，来实现种族技能的灵活运用。实际上，除了使用“种族技能”及进行部分切换操作外，本作中用到触摸屏的地方不多，这可以看成是制作方基于操作简便性而做出的考虑。

本作的单人模式采用了剧情加迷宫的经典结构。发展完剧情之后，玩家可以在店铺中购买战斗中需要的道具，也可以在工房中进行延续自前作的“道具调合”，以获得强力的武器防具。待一切整备停当，就可以进入迷宫中开始冒险。本作的单人模式流程比较短，第一轮游戏一般用十三四个小时就能顺利通关。从第二轮以后，游戏的战斗难度会大幅上升，同时，玩家也能拿到更加高级的调合配方与调合素材，打造出更强的武器防具。在剧情方面，本作以“创造命运”作为主题，主人公以“改变残酷的现实，创造属于自己的未来”作为冒险的目标，世界观中含有“多重世界”及“可能世界论”的思想。本作中的“水晶”不再是单纯的魔力源，而是含有变更命运可能性的情报载体，这是以往FF系列中从未有过的新解释。

本作中的多人模式是通过无线联机完成的，并不对应Wi-Fi网络系统。制作方称，这是由于本作在解谜时需要很多精密操作，对应网络比较困难，通信延迟也会造成预想不到的问题，因此没有作出对应的计划。不过，玩家们倒是可以利用Wi-Fi来完成莫古利交换等收集性质的交流。多人模式的结构是任务制，玩家们要先编辑自己的使用的角色，然后在迷宫中共同展开冒险，使自己使用的角色在战斗中得到成长。

目前，玩家们对本作的正面评价较多，但也存在一些反对意见。有些玩家对本作的难度调整不太满意，也有些玩家对本作明显区别于正统系列的风格感到不太适应。不过从整体上看，本作仍然算得上一款不负《最终幻想》之名的优秀游戏。

A



【点评人/唯夜】从这款作品中，我们可以感受到一些当初“老SQUARE”的作风。无论是操作性、画面质量还是故事剧本，都显示出一种游刃有余的气度。《水晶编年史》最大的特点就是很轻松就能上手的多人联机模式，在这一点上，本作做出了非常完美的继承。每个种族的个性都很明显，种族特技也都能起到明确的功效，角色之间的平衡性很好。工房调合的系统依然健在，通过辅助素材追加特殊效果的细节也保留了下来，收集与编辑要素非常丰富。制作方为游戏中的每一个场面都准备了特定的BGM，使玩家随时能够感受到剧情的氛围，这一点也值得称道。

A



【点评人/龙马】从《水晶编年史》的角度来评价，本作的多人模式确实保留了前作的精彩。玩家们相互配合击倒敌人，通过魔石合作使出叠加魔法等等，操作虽然简单，但具有很高的乐趣，不过，尽管打出了“重视单机”的旗号，本作的单人模式还是不太令人满意。故事流程偏短，但迷宫中的解谜要素却设计得颇为苛刻，很多地方纯粹在拼操作，玩家需要频繁更换角色，缺乏那种解开谜题时灵光一现的爽快感。另外，NPC同伴在游戏过程中毫无行动意识，BOSS战时总被莫名其妙地干掉，令人感到很不痛快，这些方面是本作最主要的缺点。

B



【点评人/小沛】本作的战斗系统非常有趣，四个种族的角色发挥各自的本领进行战斗，这种模式令人联想起过去的《圣剑传说》。多人游戏时，玩家很容易被流畅的战斗节奏吸引而迟迟停不了手。本作中的单人模式很注重表现力，流程虽然以迷宫探险为主，但各处都加入了用来提示剧情的影像，前后感觉非常连贯。本作的画面虽然带有童话色彩，但剧情的设计却比较成人化，轻松的气氛和沉重的思考相互交织，有些情节的含义需要反复体会才能理解，更加贴近了传统FF的风格。单人模式从第二周往后战斗难度大幅提高，这可以算是专门为系列爱好者们做出的设计。

A

“莫古印章”收集到一定数量以上时就能获得素材，印章全部集齐时更可以获得“アルテマシルク”等终极素材。

点评人 龙马







NDS	本刊译名：召唤之夜 双子时代——精灵们的共鸣			
	BANPRESTO	5040日元	2007年8月30日	CERO A
角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb

三个种族间复杂的恩怨与情仇 划时代的新概念全程触控RPG

这是一款为NDS量身定做的《召唤之夜》，制作小组吸收了《铸剑物语》中的一部分人马，将本作打造成一款堪称经典的RPG游戏。

系统方面，对话、移动、操作全部利用触笔完成，官方甚至宣称这是一款新感觉触摸RPG游戏，虽然有些言过其实，但是比起按键操控来确实是方便了不少，另外，制作方透露，配合触摸屏和按键，可以使用连续技能，当然这是为上手后的熟练玩家设计的一个要素。

战斗时，可以利用切换使用能力不同的两个主角（一个是战士、另一个是魔法师），不管是喜欢近战白刃战的玩家，还是执著于远离主战场进行魔法攻击的玩家，相信这次都可以有一次特别的体验，再也不会在游戏最初的时候，为在两种职业中作出决断而犹豫不决了。两个主角的等级是分开计算的，玩家可以根据自己的喜好，偏执地增加其中一人的能力。不但两个主角可以在战斗时进行切换，我方还可以选择一名伙伴由电脑AI操控，作为支援，所以最多可以三人同时进行战斗，这在ARPG的游戏中可谓少见，当然，如果对自己的能力有足够的信心，完全可以将AI设定为袖手旁观。多彩的魔法和必杀技可以利用触笔轻松放出，再也不必为记忆繁琐的按键顺序而发愁。

随着游戏中一个重要元素——"好感度"的增加，自己的搭档会拼死守护在你的身边，为了你产生横扫敌人的暴走也不一定哦，而增加好感度只要通过与喜欢的人物进行对话和在剧情时出现的选项中作出对应的选择即可。

战斗系统还配有丰富多彩的"技能"和"炼精怪物"。前者，满足技能图鉴中所需的条件就可以获得；而后者不得不着重说明一下，这里的"炼精怪物"是与"召唤兽"有所区别的，你收集到一定的素材，通过炼精瓶，就可以在战斗中将它们释放出来，为你所驱使，可以选择同伴一起协力作成强大的炼精怪。其实，在本作中，这个才是真正的召唤兽。

精灵的属性共有五种：炎、地、风、水、天，战斗时要考虑属性相克的因素。如果对强大的同属性的敌人发起攻击的话，会起到反作用（加HP），所以必须在战斗前做好判断。

战斗系统中，还融入了一些即时战略的要素，即三人同时战斗的时候，要考虑如何配合同伴对敌人进行有效的攻击，或者对同伴给与一定的支援，这时候，玩家就如同指挥官一样，对战场作出判断后，下达正确的指令就成了首要任务，而在前线拼杀就退居次位了，当然，如果够强的话，也就不用这么麻烦了。

"最强奥义"，相信这个是很多玩家梦寐以求的，但是只有在通关以后才能取得，制作方宣称，一周目以后，除了"最强奥义"还会追加一些剧情和另外的要素。

一些独特剧情的稀有道具，可以利用NDS的联机机能互相交换。

魔法、道具栏分别位于触摸屏的左、右两边，不管玩家是喜欢用左手还是右手都可以放心游戏，这些关于触笔操控的一些细节地方都下了相当的功夫。

关于游戏的故事设定，作为NDS上的首部《召唤之夜》，剧本采用了脱离本篇（历代召唤系列的主线）以外的全新故事情节。作为《召唤之夜》的传统，人物对话相当的多，不懂日语的玩家只好拼命地按快进键，但若领略到RPG游戏的真谛——故事情节的话，呈现在你面前的，将会是另一个非常美妙的世界……

游戏中共有人类、兽人（亚人）、召唤兽三个种族，其中人类和兽人是互相对立的，而召唤兽与人类之间，又夹杂着许多错综复杂的关系，只有深入地了解剧情后，才能对其有深刻的认识。

漂亮、性格各异的2D人物造型，出自游戏画匠——户部淑之手，因为其画风与《召唤之夜》的游戏设定相当匹配，所以制作方特别请其作为本次《双子时代》的人物设计，人类、兽人、召唤兽三大种族的15个主要人物，他们的性格、相貌各不相同，户部淑用其特有的手法，将种族特征和性格特点巧妙地融合到一起，为大家诠释出15个别具魅力的人物。

根据以往《召唤之夜》系列的惯例，人物的服装色彩多种多样，而不同的人物，有其独自的代表色，所以，在进行了一段游戏以后，仅仅凭藉服装的颜色，就可以很快对人物作出判断，通过视觉冲击而使玩家产生对视觉面的记忆效果，制作方的用心，由此可见一斑。

虽然没有全程语音，但是在穿插重要剧情的时候，会为大家呈现相声精彩的声优演出，

本次的全部声优演员共有8位，其中分别为男、女主角担任声优的，是在《千与千寻》、《女警、快车、逮捕你》中有过精彩表现的入野自由和在《神无月的巫女》、《学园爱丽丝》中担任过配音的植田佳奈，各位声优FAN可以大饱耳福了。

B



【点评人/荇菜】与FFCC同时出现，也许会有既生瑜何生亮的感叹吧，虽然同为A·RPG，但是细心的玩家一定会发现两部游戏的倾向截然不同，FFCC的重点是ACT的快感和迷宫，而《召唤之夜》则将剧情等RPG要素和触摸屏操作很好地结合在一起，可以说，二者虽然同为A·RPG，但是一个倾向A另一个则偏向R，对于不喜欢日文剧情的国内玩家，其实胜负已分。《召唤之夜》的剧情设定其实相当精彩，复杂的人物关系、个性十足的人物造型，再加上轻松就可以上手的触笔操控，丰富多彩的战斗系统，相信在日本国内完全可以在NDS的游戏中争得一席之地。

B



【点评人/雪飞】召唤之夜系列终于在NDS主机上推出了！本作是与铸剑物语相同的A RPG类型。游戏中虽然没有CG动画，但户部淑的2D人设也还算是不错。除了人设，本作还为游戏中的主要角色们配上了菱山里美等比较知名的声优。要说本作最大的特点，那就是采用了全程触笔的操作方式……初次使用可能会觉得有些不适应，但习惯之后就会发现用触笔确实比用十字架更加灵活（附加效果就是超毁屏幕……）。但作为掌机中必备要素之一的联机模式，本作却只有一个道具交换模式，实属残念……总之，本游戏虽不及FFCC这样的大作，但也还是值得一玩的作品。

B



【点评人/风林】眼镜公司终于在本月的30日发售了《召唤之夜》，也许没有多少人像我一样期待这款游戏吧！本作在宣传的时候，曾经打出过新感觉触摸动作游戏的口号，感觉还不错。比如使用男主人公的时候，需要使用触摸笔划出几条直线发动必杀技。召唤出自己的宠物后，在恰当的时机下可以反复攻击敌人。另外女主人公还可以使用雷和火属性的魔法攻击。可以使用的角色共有十五个人，除掉前作的十一人外，另外增加了四名新角色。所谓的新感觉就是完全利用了DS的触摸功能，包括人物对话、角色移动和下达战斗命令时，全部都可以使用触摸屏来完成。

B

触笔和十字键配合使用，可以放出颇具威力的连续技——上级者的最佳选择。

点评人 雪飞







日本一是个相当有个性的公司，制作了大量战略角色扮演游戏，这次游戏的画面保持了PSP的高水准，但游戏流程过短、战斗系统简单。

PSP	本刊译名：龙骑士的咏叹调			CERO A
	日本一	5040日元	2007年8月23日	
角色扮演	媒体	日版	1—4人	160KB

邪龙复活！保护人类六龙相继阵亡！高贵的龙骑士两极分化……

魔法一直是角色扮演游戏中不可缺少的要素之一，而本作则做出了大胆的革新，魔法值不再与角色挂钩，而是与战斗中的攻击和防御紧密相连。玩家选择普通的物理攻击时，只要攻击命中，魔法值便会增加50，会心一击时则增加80，在防御时也可以获得魔法值。发动龙技和使用魔法都要消耗魔法值，最低一次也要100点，积累魔法值的速度远远跟不上消耗的速度，因此玩家在游戏中必须注意节约消耗。而在游戏中的龙技和魔法都是依靠使用次数来增加等级，因此在游戏中玩家只能放弃掉不少特技和魔法的练习。

本作的剧情流程相当短，打上大约十来个BOSS即可完成整个游戏，但却需要玩家拿出大量的游戏时间。厂商选择的方法恐怕可以说是最最初级的方式来杀掉玩家的时间，那就是简单的练级。玩家在游戏中只能依靠不断的练级才能提高自己的能力，逐渐推动游戏的剧情发展。从本作的战斗制作可以看出厂商非常重视战斗画面的表现，在游戏初期每一场杂兵战都要用掉好几分钟才能完成，BOSS战少则十分钟多则一小时，玩家在不追求完美的前提下完成游戏，也要拿出四十小时左右。如果玩家想追求完美，那至少也要上百个钟头才行。虽然战斗画面将人物的一招一式都完美表现，但其实真正在战斗中，玩家经常使用的也就是固定的几招，长时间观看后，玩家必然会产生审美疲劳，会迫切地希望将战斗画面关闭或者从简。可惜的是，本作无论是剧情动画还是战斗画面，都不能关闭，玩家只能忍耐忍耐再忍耐。



本作的遇敌方式为半可见式，虽然在地图上可以看见敌人的位置，但却不能看出敌人的种类，只能进入战斗后才能得到准确的情报。这种方式虽然比踩地雷式让玩家感觉轻松一些，但在实际游戏中却为玩家增添了不少烦恼。比如说进入战斗后，发现敌人是火属性的，但己方成员并未装备克制敌人的龙技和魔法，只能依靠现在的特技与魔法跟敌人苦战，原本可以轻松取胜的战斗变成艰苦的战斗。

本作战斗的难度不但根据敌人的级别而定，而且与敌人出场的个数有关。比如说第一敌人单独出现一只时，玩家的小队可以轻松取得胜利，但突然出现四个时，玩家如果级别不够，则会非常艰苦，甚至会导致队员全部阵亡。而玩家却不可能预料到下次战斗中敌人出现的种类和个数，因此只能不断地存盘以备不时之需。在刚进入游戏时，玩家也许会对每个场景都有存盘点感到惊讶，觉得厂商没有必要如此设定。但在游戏中后期，玩家则立刻会觉得存盘点实在是太少，稍不注意便会GAME OVER。

本作不但设定打怪获得道具，开启三种宝箱获得道具外，还设计了隐藏物品的发光点，乍一看觉得设计贴心，便于玩家的收集和使用。其实却并非如此，首先打怪获得道具的几率极低，得到高等级物品是难上加难；其次三种宝箱中不需要任何条件开启的宝箱中，道具的素质一般，需要使用物品开启的宝箱则要求玩家不断地四处寻找物品才能开启，最为过分的则是需要角色特技开启的宝箱，在诸多的魔法和龙技中，玩家根本就不知道该练哪个才能开启宝箱，并且也没有那么多的魔法值供玩家练习魔法和龙技使用；隐藏物品的发光点设计还算不错，玩家只需要击败守卫物品的敌人即可获得，守卫者能力较强经验值颇高，最让玩家开心的是一次只出现一个敌人，基本上不会将主人公们全灭。

游戏中的四名主人公除了可以在战斗中使用特技和魔法之外，在野外场景中也可以使用特技，使用特技同样需消耗100点MANA值。在四名主人公的野外特技中，真正有用的也只有女主人公的缓慢回复体力特技，使用这个特技也一样需要玩家拿出宝贵时间等待。

本作在合成方面的制作方面颇下工夫，不但可以合成的物品数量众多，而且在进行合成之前都需要购买合成说明。合成后的新装备其实并不能使用多久，最多提升五级便可以更换更好的新装备，而玩家在战斗中取得的金钱却比购买基本材料和合成说明需要的资金少了许多，玩家想要更换装备，就必须再去挣钱。费了很大工夫合成出的新装备却在使用很短时间后，又必须更新，如此循环玩家很快便会对合成失去兴趣，索性使用凑合的装备靠专心练级提升能力，到游戏的终盘再投资合成。这样一来，中间阶段的合成则是毫无用处白白浪费资源。

在商店购买和合成的武器中，每个级别的武器都有六个属性供玩家选择，这个设定其实毫无意义，因为在战斗中玩家不能更换武器，敌人的属性也并非单一，最合适的方法就是四个主人公各自对应自己的属性，其他属性的武器纯粹是充数装饰之用，谁也不会去浪费金钱购买或合成同等加成不同属性的没用武器。



【点评人/小沛】日本一这个名字最近出现得比较频繁，包括其投靠了360阵营以及在莱比锡上公开了一些新游戏等，不过说到日本一做的这款《龙骑士咏叹调》则让人有点提不起兴趣。我是比较讨厌那种“浪费时间”的游戏，明明流程不算长，但非要用练级和变态的BOSS战来将游戏时间拖得很长！玩了一段时间后，发现自己经历过的剧情少得可怜，但却经历了大量的战斗。另外这个作品的系统也有一定的问题，例如开宝箱还有学习技能等，喜欢追求完美的玩家可要多费心了，里面的设定够你烦的。画面倒是不错，对于喜好画面的玩家颇有吸引力。



【点评人/唯夜】很喜欢日本一的游戏风格，而且看到这款游戏时也被它精美的画面给深深吸引了。不过在玩了一会儿之后发现这个游戏还是存在很多问题的。作为一个角色扮演游戏，练级自然是必不可少的要素，不过这种不努力练就根本没法打的做法就有点太不厚道了。也许这种设定是厂商为了让玩家多玩几个小时，不过这也显得游戏的剧情有点松散，大部分的时间都是在战斗。至于游戏的系统，战斗方面还算是有些想法，但技能点数的分配就让人有些头痛了。还有一些特殊宝箱的开启方法，实在让人有点抓狂。这个游戏玩到最后才发现，原来我一开始就是被画面给吸引进来了。



【点评人/龙马】日本一所出的游戏特色很鲜明，这款《龙骑士咏叹调》可谓是优点缺点一样明显，它很革新魔法值的积累和攻守息息相关，遇敌方式也是半透明式的，画面值得一赞，非常之棒。但这游戏让我想起了早期的网游，战吧，杀吧，你需要的就是不断的提高杀敌的数量，但该作的难度很高，存档点也出奇的少，一个敌兵也要打个几分钟，一个英雄怎么能跟一个杂鱼纠缠这么长时间，太没面子了。当我与BOSS大战三百回合仍是轩轾难分的时候，我看了看表，一小时了……怎么说呢？这种用战斗消耗时间的做法实在在令人不敢恭维。

在某一场景中一次战斗消灭了四名敌人，只得到一百左右经验值时，玩家可以选择继续前进，否则最好多在这里练级。

点评人 唯夜





戦国無双2 猛将伝

SENGOKU MUSOU

PS2	本刊译名：战国无双2猛将传			CERO B
	KOEI	4280日元	2007年8月23日	
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1-2人	274KB

特色舞台构筑乱世时代图景 全新人物演绎历史传奇故事

从某种意义上说，《战国无双2猛将传》这款游戏的存在本身就有些不可思议。

《战国无双2》本传发售于2006年2月24日。与初代《战国无双》以日本室町时代为主题的黑白水墨画风格相对，《战国无双2》将时代的主轴转移到安土桃山时代，使用了绚丽的金色基调，突出了收束乱世，建立新时代的画面，强调了作为一款新作的独特个性。系统方面，《战国无双2》在沿袭前代的基础上进行了很大的调整，对很多操作细节进行了改良，在玩家中获得了较高的评价。从整体上讲，《战国无双2》是一款完成度颇高的游戏，再加上PS2主机已经面临换代，当时不少玩家都认为光荣不会再为这款游戏制作《猛将传》了。2006年11月16日，《战国无双2帝国》发售，这似乎也验证了玩家们作出的判断。

所以在今年6月下旬，当《战国无双2猛将传》的消息突然公布时，很多人都觉得“没有想到”。也不知是光荣公司早就做好了杀这个“回马枪”的准备，还是在去年的本传发售后根据游戏硬件市场状况作出的临时决定，总之，《战国无双2》最终还是没有逃脱被“再卖一次”的命运。不过，虽然《猛将传》已经是见怪不怪的传统套路，但对于PS2《无双》系列的老玩家来说，能在现在这个时间见到这样的作品，多少还是有一点感动的。

每次光荣为《无双》推出《猛将传》，追加的可使用角色都是玩家们首先关注的对象。《战国无双2猛将传》中一次追加了6名新人，这在历代《猛将传》中算是相当多的了。在本作从公布到发售的大约2个月间，玩家们对这次追加的新人物作出了各种推测。《战国无双2》本传有一个倾向，就是尽量选择容易根据史实设计关卡的人物。所以在本传之中，除了风魔小太郎这类记载不多，只在特定战场上活跃过的角色外，大多数人物除外传之外的关卡都尽量贴近史料，一代中那种“天马行空”的创作大幅减少。可是，这样的追求给人物扩充带来了不小的难度。日本战国的历史跨度很长，仅安土桃山时代就延续了三十年左右，有关军事作战的记载非常分散，从数不清的历史人物中选择极其有限的出场角色，要具有时代特色，要有能编成故事的相互关联性，还要贴近史实，这实在难以全都照顾到。

事实上，在这次《猛将传》追加的6名角色中，只有柴田胜家和前田利家的关卡比较接近史实，剩下4名角色都回归了“创作派”路线：佐佐木小次郎是历史上众说纷纭的传奇型人物；葛拉夏由于表现上的宗教避讳而不能明确天主教徒的背景；今川义元活跃的时代与游戏中选择的时代不同；长宗我部元亲虽是赫赫有名的战国大名，却也因为关卡配合问题而大部分使用了原创情节。整体上看，本作中新加的角色是在平衡了玩家们的喜好与制作难度后做出选择的，重点放在人物的表现力上，在“贴近史实”方面却不得不作出了妥协。应该说，这也是制作这类游戏时一个没有办法的地方。

在系统方面，本作针对本传中一些操作上的问题点作出了调整。本作为每名角色追加了一招新蓄力技，其中不少蓄力技都带有追加角色特殊技效果的功能。本传中很多角色的特殊技由于不实用而被玩家忽视，新技巧的这种设定可以算是对“闲置技巧”的一种弥补。此外，对于本传中“等级3无双奥义的冲击波容易将敌人打飞而无法连击”“己方无双奥义中途敌方武将用紧急回避逃走”“修罗属性造成的伤害偏高”等问题，本作也一一进行了修正。另外，新增加的宝珠改造系统加大了玩家对武器的改造余地，可以使玩家更加自由地编辑喜爱角色的能力，这一点也受到了玩家们的好评。

当然，作为系统设计比较复杂的《无双》作品，本作中也存在很多不尽如人意的地方。例如，对于本作中新增的“佣兵模式”，目前玩家们褒贬不一。喜欢这个设计的玩家认为佣兵模式明快的节奏和与联动培养角色的机能值得长期游玩，但不支持这个设计的玩家认为这个模式就是简化了的“修罗模式”，是加进去凑容量的东西，没有多少独特的价值。另外，本传武将在本作中追加的新要素过少也是玩家们提出的主要问题点之一。

其实，在评论游戏内容如何如何之前，《战国无双2猛将传》还存在一个相当要命的问题，这就是软件的媒介。光荣公司这次使用的双层DVD非常“挑机器”，一些使用时间较长的PS2主机甚至根本读不出来。在日本网站上，“花大价钱抢到首批软件却玩不了”的抱怨比比皆是。特别是对于那些PS2玩了很长时间的《无双》系列老玩家来说，在PS2时代快要过去时受到这种“忽悠”，确实令人有些难以接受。

可以说，从本传到猛将传，光荣公司对游戏内容的把握已经日臻成熟。不过，在商品运作环节上，光荣还要应该再花些心思。否则，难得的名作也会因为预想不到的问题而难以获得应有的评价。

B



【点评人/雪飞】这次的猛将传做得还算切实，至少没有我之前想象的那么对付事儿。新加的武器和招式都是新鲜点，都是很可以玩上一阵的要素。在关卡和游戏流程的设计方面，我觉得游戏存在两面性。就比如说葛拉夏的外传，对白十分有趣，充满恶搞精神，当真是十分欢乐。但同时再看义员的整个无双流程，几乎就是数关模拟演武关卡的拼凑，一眼就能看出来这个人物是最后关头才加进去的，在关卡设计方面还欠考虑。佣兵演武给人的惊喜不大，不过这一点也基本已经料到了。猛将传对不少细节处判定的修改还是值得称道的，总体算是B+的水准。

B



【点评人/小沛】这款游戏的诞生本来就毫无悬念，那么关于这款游戏的素质自然也不会有太多意外，因为《战国无双2》就是一款品质优良的好游戏，那么在加入了6个新角色，和一些新模式、新难度的《战国无双2猛将传》自然也没有太差的道理。不过原有的角色除了加入新武器和一个新招外，都没有什么太明显的新要素。原以为PS2不会再有太多好游戏了，现在看来倒还有一些生命力，只不过如果你的机器如果太老的话……读盘是不是有点问题呢？“双层DVD”的设计对于很多老PS2来说简直就是杀手级！真怀疑光荣到底想不想让老玩家玩了。

A



【点评人/龙马】玩了一段时间后，作品整体给我的感觉就是“守成”的痕迹比较重——核心系统，比如技能表，完全没有任何变动。当然了，这也不能说是错误的决定，毕竟前作在这些方面已经是成熟稳定的表现，现在完全延续过来也是合理的。而且从某个角度来说，如果改动很大的话，对那些前作花了很大心思收集的玩家来说也不够公平。本作中需要投资大量时间的要素都有相应BUG来应对，也算一大善举，至少我个人不反感利用系统自身漏洞。不论是本传还是猛将传，始终都没有采用统一的上限设定，而是坚持了人物各自的特色，这很令人欣赏。

B

今川义员其实在本作中实力不弱，他的三级无双有爆炸特效，把敌将往里推的话能制造大伤害。



如果你错过了《疯狂出租车》曾在街机、Dreamcast、PS2、GameCube还有Xbox上奔跑的光辉岁月，那么现在又可以有机会在PSP掌机上面继续疯狂了。在游戏中，玩家需要做的就是几件反复事情，寻找最近的客人、以最疯狂的速度驶向目的地、同时在途中做出各种高难特技动作、寻找各种跳台近路，最后就是得到个人的车费了。车费，就是按距离收取——但是，你可以使用4个轮子的家伙赚取额外的钞票。

操纵出租车疯狂地跳跃、在大量车流中灵活地移动，当然，这些都能得到更多的奖励。另外，每个出租车乘客都会有限定时间，而提前及时地运送乘客还会得到额外的奖励时间和钞票。一旦时间停止，那么，最终运送乘客的数量和赚取的车费就是评定玩家等级的标准。

还有更重要的就是，尽量保持用最少的时间运送乘客到达目的地。　□文/龙马

PSP	本刊译名：疯狂出租车：钞票战争		
	世嘉	29.95美元	2007年8月7日
赛车竞速	UMD	美版	1~2人	记忆卡容量未定

本作即为当年世嘉主机DC上的原创游戏，驾驶出租车在交通拥挤的城市里横冲直撞的《疯狂出租车》合集游戏。游戏里面包括了《疯狂出租车》一、二作，喜欢的玩家现在可以随时出发了。

红绿灯、行人安全、左右车道、慢速驾驶等等所有规定的还是没规定的交通规则，在“疯狂世界”里统统都废除。无论是专业的赛车高手还是特技飞车表演员，在《疯狂出租车》里面他们都不是计程车司机的对手。在游戏里，只有具有强烈的侵略性和威胁性，并且把乘客、行人、还有自己的生命都弃之不顾的疯子出租车司机才能得到高分，赚取最多的钞票，运送最多的乘客。为了能以最快的速度到达目的地，前方没有任何东西可以阻挡出租车的前进，玩家唯一需要注意的就是不断加速、不要刹车。

经典的世嘉赛车游戏

游戏标志很容易引起玩过《疯狂出租车》玩家视觉神经的敏感，世嘉选择这个时候发售作品，真是再好不过了。这样，随着9月20日新型PSP主机PSP-2000型的发售，也许会有很多玩家在想着换掉手中的PSP-1000型，或者是没有PSP主机的玩家打算在新型发售时也购入一部的时候，一定会有很多玩家会打算同时购买这部超值合集性质的游戏。本来这种接近休闲性的竞速游戏就有很多玩家喜欢，再加上更加便捷的PSP-2000型，这样还会吸引大量没接触过《疯狂出租车》玩家的目光。另外，在一张小小的UMD光盘上，游戏还同时满足无线局域对战、大量迷你游戏依然保存，并且支持记忆回放比赛录像。其中最重要的就是——玩家可以自行定制独特的声音系统。



←疯狂的出租车司机。

CHECK! 场景说明

在《疯狂出租车》的第一作里面，将会出现包含有2个原创场景的主题地图。就在这两个庞大广阔的场景里面，将会拥有各种陡峭的山谷和广阔的海洋、个性的连锁出租车标志、带有城市标志风格的海滨码头建筑物等，游戏场景设计的灵感来自美国旧金山，一座活泼现代的城市。

然后，在《疯狂出租车2》里面的“Small Apple”比赛模式中，玩家可以身临其境地体会到美国纽约的味道。高耸林立的建筑群、车辆不停穿行的城市街道，当然，最后还有纽约非常著名的中央公园和纽约地铁。

熟悉《疯狂出租车》的玩家都知道，黄色就是系列游戏的风格。在所有的游戏场景中，以黄色为主的暖色调占据了大部分游戏的颜色，这除了让人可以感觉到充满阳光的美国西海岸风情，更带给人一种活泼的游戏感觉。

CHECK! 游戏评论

在《疯狂出租车：钞票战争》里面，作品包含了单人模式和网络对战模式。在刚一进入游戏时即可选择《疯狂出租车》的第一作和第二作。无论是哪款，迎接大家的都是熟悉的命令界面。这里面包括了各种赛车方式，既有街机方式又有原创方式。如果玩家玩腻了的话，另外还可以进入各种小游戏。小游戏里面包含了各种大量小型挑战模式，包括最大速度、撞击气球、飞跃高度等等，喜欢挑战的玩家可以反复向记录发起冲锋。最后，玩家在玩游戏的时候需要注意两作的按键差别。

CHECK! 无线网络模式对战

现在，在《疯狂出租车：钞票战争》里，玩家将可以进行无线网络对战，两位玩家将会为了夺取最疯狂的出租车司机的位置展开竞争。从另一位玩家手中抢占乘客、为他制造麻烦、故意冲撞对手的出租车，在《疯狂出租车》里面都是正常行为。当然，两位玩家同样可以进行合作模式。为了得到最高的分数，一位玩家可以协同另外一位赚取更高的分数。



↑避免正面相撞或者刮蹭。



↓在车辆少的路段要保持一直加速，不要减速。



↑在恰当的时刻使用跳跃，可以节省时间。

在掌机上也可以体会从前的

如果你已经听腻了游戏自带的音乐还可以自己定制

首先需要说明的是，虽然游戏规则接近休闲游戏，但是系统本身拥有很多值得研究的设定。要想得到高分，首先就需要玩家熟悉各种系统设定。无论是刹车还是跳跃，各种细小的操作都有值得挖掘的地方。初次接触本作的时候，玩家还先要花费时间熟悉一下本作的按键安排。游戏本身包括了A、B两种安排，玩家可以根据自己的喜好选择。使用L键负责加速如同射击游戏里面的开火键一样舒服，另外的R键负责制动，圆圈和叉子键负责切换左右档。

另外，本作的独特之处就是玩家可以自由定制音乐。如果PSP记忆棒里面拥有歌曲的话，并且音乐通过了授权使用，这样就可以在游戏菜单里面选择定制，然后就能在正式游戏中播放。假如在游戏中玩家已经听厌了正在播放的歌曲，玩家完全可以通过选择键调出菜单，重新选择歌曲。

游戏其他的乐趣

《钞票战争》不只是以竞速作为游戏目标或者说是获胜手段，所以单纯追求赛车速度的玩家不一定会适应《疯狂出租车》。但是如果玩家能从速度的桎梏中走出来，也会发现游戏另外一面的乐趣，比如说探索。因为游戏是在一个全部完全开放的巨大城市里面穿行，所以在反复的游戏过程中玩家会发现各种捷径。除了地铁隧道、水下行驶外，游戏中还有很多种地形等待大家探索。另外在《疯狂出租车2》中还拥有跳跃功能，玩家可以利用这个能够达到更高的功能，利用跳台和斜面可以跨过正常行驶时无法通过的建筑物。

美丽的光影效果

本作里面，大部分场景的建模和光影效果也达到了前作家用机上的效果。包括对面行驶过来的车流、路上的行人、山麓上修建的教堂，等等这些的游戏画面都很好。游戏里明显不如家用机画面的就是远处景象显示的问题，但这是PSP性能的局限性，目前还没有办法避免。

定制自己的背景音乐

想要在《疯狂出租车：钞票战争》里播放自己喜欢的音乐，你首先需要找到存放音乐的文件夹。在PSP里有两个可以播放音乐的文件夹，但是只有其中的一个文件夹才是特别为游戏准备的。把MP3文件存放在MUSIC文件夹内，而不要存放在PSP文件夹。假如你发现《疯狂出租车：钞票战争》文件下的目录和“the Custom Soundtrack”选项里面的“option”命令处于“inactive（未激活）”状态的话，那么说明你的音乐文件位置放置错误。

如果你要播放保存在记忆棒里面的音乐的话，你首先需要为这些音乐重新建立一个新的MUSIC文件夹（如同你的MR_ROOT、MUSIC、PICTURE、VIDEO、PSP等文件夹一样），只有这样系统才会正确地寻找音乐文件目录。然后再把这些音乐文件通过复制或者移动到这个文件夹内，最后导入游戏。现在，你终于可以在边听自己MP3的时候边玩《疯狂出租车》了。

世嘉近期游戏评论

世嘉公司的过去曾带给我们许多充满想象力的游戏，这些游戏能一次又一次地让我们沉迷其中。当然，这是过去的世嘉公司。现在的世嘉变得精明多了，他们能在恰当的时候，在恰当的主机上，发售一款恰当的旧游戏了。我们还不得不承认这些游戏的画面、声音、操作依旧，但是剩下的感动几乎都在几年前消耗殆尽。也许世嘉是希望能让新一代的游戏玩家可以亲身体会一下他们当年的光辉岁月，所以一款又一款的游戏以合集或者重新制作的方式推出。《疯狂出租车》，当年DC上的著名赛车游戏，最近又以一、二部合集的方式再次发售。

关于游戏创意的漫谈

小生个人认为游戏的制作思路非常简单——找到一个乘客，然后在最短的时间内把她送到目的地。而且，在这个过程中，完全符合游戏的名字“疯狂”。因为疯狂就是这个游戏的风格。也许现代人在单一的世界里面已经没有了生存目标，在为生活奔波的时候也忘记了对于游戏的激情。而1999年世嘉于街机上推出的《疯狂出租车》正好适应了某一部分人的风格——也许这个世界还不够疯狂，我要让生活变得更加刺激。在游戏中，“疯狂出租车”在这个城市里面生活没有任何的规则，你只需要驾驶出租车接送客人，然后获取车费就行了。在游戏里面，随时可能发生撞车事故，包括汽车刮蹭、正面相撞、追尾、滑出公路等等，这些在游戏中都是小事一件。而在《疯狂出租车2》里面，除了保留前作火爆的风格外，又加入了疯狂跳跃设定，而且在迷你游戏方面也经历了一次换血。当然，游戏场景发生变化。



CRAZY TAXI

也记不清到底是几年前了，小生去离家很远的游戏室里玩《死亡之屋》。在老板换碟的空当，顺便看看旁边的家伙玩什么游戏。屏幕上是一辆敞蓬黄色轿车，后来知道是出租车。没有看到司机脸，倒是注意到了后排那个带着超级遮阳帽的女士。第一感觉这个游戏太疯狂了，也不像一般的竞速游戏。游戏场景接近真实生活，但是司机实在是太疯狂，而且公路上车水马龙，那辆黄色轿车随时都会和旁边的汽车发生碰撞。小生在旁边看得热闹，连忙问玩游戏的小孩玩的是什么。小孩斜我一眼，头都不转地说了句，“疯狂司机”。

这样，小生就在第二天初次接触了《疯狂出租车》。

得到加强的游戏画面

在《钞票战争》里面玩家将回到原来的经典场景里面。一个混合了DC上原创《疯狂出租车》的1和2。本作将允许玩家随意选择两款游戏中的一部进行游戏。尽管游戏是照搬家用机的作品，但是世嘉仍然对于游戏画面作了一点特殊处理。比如重新制作了物体表面贴膜，以使游戏看起来更加柔和更加适应PSP；环境和建筑物上的玻璃反光也重新制作；增加细节部分的表现效果。

在实际游戏中，我们也能体会到之前在家用机上的感觉。比如各种隐秘的捷径设计，还有就是我们的手指因为要保持特定行驶方向而出现的酸痛感觉，这些感觉都和几年前玩《疯狂出租车》时的感觉一样。需要额外指出的是，本作的两个特殊迷你游戏模式。在游戏中，玩家除了可以进行各种有趣的小游戏外，挑战更高更快更强也是非常刺激。在Crazy Box里，一共包括了16个原创小游戏等待玩家挑战。

结束语

介绍这款游戏很难。因为这个游戏最大的特点就是一款旧游戏合集——尽管增加了无线网络模式和音乐定制系统。刚一进入游戏主界面，马上就是《疯狂出租车》和《疯狂出租车2》选择的主界面。无论你选择两个中的哪一个，下一个界面都是你已经在几年前就非常熟悉的老画面。所以，为了保持旧游戏的风格，所有都和原来的一样。

如果现在是几年前的话，根本无法想像主机上面竟然会显示出这样的画面。虽然画面相比同样的家用机版缩水，但是想到这是在掌机上面推出的游戏就会心安理得。

游戏里面的流行音乐确实可以增加玩游戏的激动感觉，但是这还是那一年的音乐啊！不过，既然玩家可以定制自己喜欢的音乐，所以也没有什么关系了。





日本玩家的『三国情结』

把自己的名字和那些将星们写在一起

208

■公元208年，三国大幕正式拉开。

赤壁的战火将江面映得通红，遭受重创的曹魏军团退回北方，而孙吴与蜀汉则分别巩固了自己的势力。中国大陆进入三国鼎立的局面，众多的将星从此在历史中留下了英名。

2007

■公元2007年，三国热潮方兴未艾。

一千八百年的岁月已经在不知不觉中流淌而过，那些曾经叱咤风云的名字和神采飞扬的面容似乎还闪耀在我们的眼前。“三国”已经不仅仅属于中国，而是成为了全世界的财富。在东瀛日本，人们对三国具有着浓厚的兴趣。他们不仅热衷于阅读《三国演义》之类的书籍，更将三国故事改编成为漫画、游戏，用新颖的方式来叙说那段传奇的故事，带你重回那个金戈铁马、英雄辈出的年代。

结合了史实与虚构搭建出三国的舞台



以爽快动作感和个性人物设计而闻名的《真·三国无双》系列成为了光荣最畅销的作品。



《三国志》系列系统风格几经变动，至今仍然是战略类游戏中不可取代的经典之作。



强调谋略战术的使用，融入卡片对战游戏的精髓，《三国志大战》博得了众多玩家的青睐。

爱三国志的理由

《三国志》向很多人传达了一部使人着迷的兴衰史，被《三国志》吸引是不难理解的。但是，日本也有一段以战国时代为中心的争霸天下的辉煌历史。那么为什么日本人会这样对中国的历史更加感兴趣呢？在游戏这个舞台上，经常上演着与《三国志》息息相关的人物和作品。今天我们就从这个角度，来为大家揭示日本人身不由己喜爱《三国志》的理由。

Story 三国志的两个版本，正史和演义的不同之处



我们知道，三国志有两个版本。在正史和演义中，被认为是从东汉继承了正统王朝的衣钵的看法也不同。正史中以曹操为主角，描述了从曹魏接受了禅让（结束皇位的世袭，让位给有德行的人）到晋最后支配天下的时代。演义写于明朝，综合了流传于各地的各种说法，当时的人们的思想认为，“正统的继承人，必须有王室的血统”，所以将汉室后裔刘备建立的蜀看作是正统。二者描述的都是同一时代的事情，但是观点却截然不同，人物的性格以及给人留下的印象也不同。以刘备为例，在演义中，他是作为主角的正统王朝蜀的皇帝，被描写成当之无愧的王者具有勤勉正直的性格。另一方面，在正史中，由于曹魏是正统，刘备因为反抗曹操而被称作逆贼。曹操也一样，在正史中，他是才能卓越的君主，而在演义中，他却是一个无恶不作的奸贼。在日本也好，在发源地中国也好，历来被传阅的是演义。因此，不但在中国，曹操总是被人厌弃，就是在日本的三国志的众多作品中也是偏心于蜀汉，而且将诸葛亮进行了夸大。但近几年，曹操的才能和政治能力被认可，不再作为奸贼而作为奸雄而人气飙升。

Empire 魏蜀吴三国将星 充满时代魅力的英杰！！

吴 平定江东，以立国为己念。

奠定吴国基础的是初代皇帝孙权的父亲孙坚（字文台）。他在与黄祖的战斗中遭到伏击，37岁辞世。长子孙策继任一家之主，被称作“小霸王”，平定了江东，但26岁就身亡了。其弟孙权以19岁的弱龄继承大业。特别以政治手腕见长的孙权，极力避免与蜀魏的正面交锋，保持着中立的立场。也许是幼主，以及手下群臣给人以稚气未脱的感觉吧，游戏真三国无双系列中吴国的人物设定多为年轻人。被誉为“美周郎”的周瑜，在很多的作品中也对其美貌进行了详细描述。因此，吴在日本的女性中人气是最高的。由于吴国没有大善大恶，给人以中庸的感觉，所以它并不引人注目。但是，吴国不但拥有三国中第二位的领土和国力，而且在三个国家中它的存续时间也是最长的。与父兄的过早辞世不同，孙权在71岁的高龄才离世。

吴国的英杰们	
孙权（字仲谋）	由于父兄相继辞世，19岁就承继大业。紫须碧眼，外形与汉人颇异。善于听取周围的意见，判断力佳，采用了很多优秀的人才。229年建吴称帝。
周瑜（字公瑾）	建立吴国基础的美周郎。孙策的幼年好友，孙策亡后转仕其弟。赤壁大战中作为总大将功勋卓越。
陆逊（字伯言）	以睿智拯救东吴的知将。作为吕蒙的臂膀而击败关羽。之后的夷陵之战中，抓住战机，大破刘备。
吕蒙（字子明）	小名阿蒙，击败关羽。由于是武将而被孙权责备缺少学问，从此发奋读书。利用水攻大败关羽。
太史慈（字子义）	武勇被孙策认可，被俘后降吴。以孝行著称。
鲁肃（字子敬）	主张与蜀建交的政治家，根据周瑜的遗言，继为东吴的总帅。
甘宁（字兴霸）	战斗在第一线的猛将，年少时是游侠，腰间系铃。
周泰（字幼平）	初为海盗，后降孙策。作为孙权的护卫队长，寸步不离其左右。
黄盖（字公覆）	赤壁大战中，以己身施行“苦肉计”，协助吴军大胜。

魏 拥有最多名将、国土、人口的国家。

魏是在曹操打下的基础下，由其子曹丕建立的王朝。由于曹操的出身低微，而被东汉的官僚们所轻视。由此，曹操对于涉及“身世”的事情相当的反感，他自己在采用人才的时候，也只问才能而不问出身。正因为如此，所以曹操麾下聚集了很多的才能之士。作为三国中最早建立的国家，魏国拥有众多的名将，极为广阔的土地，统一天下的呼声是最高的。但最后被司马一族掌权建立了晋，具有讽刺意味的是，司马氏篡权的方法与当初曹操篡权时如出一辙。描写曹操掌权时的三国时代的作品中，最有名的要数《苍天航路》了。在这部漫画中，曹操的多才多艺，作为绝对的大人物而占去相当多的版面。也许是其拥有的广阔领土和稳固实力，给人留下了成熟印象，因此在《真・三国无双》游戏系列中，魏的年龄设定被全面提高。

魏国的英杰们	
曹操（字孟德）	小名阿瞒，别名吉利。代替董卓，把持献帝，握有东汉实权。由自身能力和有能力的部下协力，不断扩充势力，为魏奠定了基础。无论兵法，政治，文学都十分精通。才能非凡，不可尽述。
夏侯敦（字元让）	曹操的堂兄弟，心腹。从曹操举兵时就作为其臂膀转战各地，追随了曹操一生。
司马懿（字仲达）	追随曹氏四代的重臣。与诸葛亮数次交手，是诸葛亮的宿敌。孙子司马炎建立晋朝一统天下。
曹丕（字子桓）	继承父亲的未完大业。作为曹操的长子继承其衣钵。220年接受献帝的禅让，魏的开国皇帝。
夏侯渊（字妙才）	夏侯敦之弟，自曹操举兵起便与其兄作为大将追随左右。
荀彧（字文若）	曹操的参谋，也热心人才发掘，举荐司马懿。
张辽（字文远）	先仕吕布后仕曹操，在合肥之战十分活跃，大败吴太史慈。
典韦（字子满）	曹操的亲卫队长，为掩护中了张绣之计的曹操，战死。
许褚（字仲康）	继典韦之后的亲卫队长，拥有怪力，被曹操称作虎痴。

襟川阳一访谈

——“壮志未酬”的感觉，至今仍扣动日本人的心弦。

襟川阳一：光荣公司的创始人、原社长，以Kou Shibusawa为笔名，参与了《三国志》系列、《信长野望》系列等多款历史游戏的制作。作为游戏界“历史题材”方面的第一人，活跃在玩家们的视野之中。

以吉川英治的三国志为源头，出现了很多三国志游戏。

——目前，通过光荣公司的三国系列游戏，开始了解三国志的人相当的多，那么请襟川先生谈一下最初接触三国志时的情况好么？

襟川■我最初接触三国志的时候，还没有什么正规的游戏机，是从类似于连环画，小人书之类的儿童读物上了解的种。能够将三国志的宏伟故事浓缩在一小本儿童读物上，我至今还觉得了不起。那是我第一次知道三国志。之后，看过NHK的木偶剧和横山光辉的漫画，到了高中时代开始阅读吉川英治撰写的《三国志》。那时的我正处于从小孩到成人的蜕皮期，吉川的《三国志》，对我的人生影响非常的大。原本就对历史感兴趣的我，那时还读过司马辽太郎的《国盗物语》《项羽和刘邦》和一些其他战国作品。

——正因为钟爱历史和战国题材，才导致之后在光荣制作三国志游戏，是这样么？

襟川■是的，不光是我，整个制作小组都喜欢。还有，在《三国志》发卖之前，《信长野望》于1983年发售，在玩家的意见中也有“我们想玩三国志”这样的呼声，于是《三国志》就这样开始制作了。从历史的角度上，日本的战国和幕末时代比较有人气，而在中国则是三国时代，所以，这也是大势所趋。许多人都想对那个激动人心的时代的英杰们十分的憧憬，而作为游戏，各种个性化人物的登场，就充分使人感受到这种乐趣。

三国志带给大家的是日本没有的，中国特色的战国魅力。

——《信长野望》和《三国志》，这两部光荣的看家之作，那么它们的魅力有什么不一样的地方么？

襟川■日本的战国时代的话，就是使用诸侯进行领土的扩张，这一点很有趣；《三国志》，当然也是以扩充领地为目的，但还可以体验各国的武将，扮演自己所喜欢的武将，体会其中的乐趣。实际上，《三国志》中登场的



蜀 内部稳定，坐拥天险的国家

为了兴复汉室而建立的国家，正式的国名就叫“汉”。但是，为了与西汉东汉区别，而称作“蜀汉”。刘备最初并不愿意称帝，但在曹丕接受献帝的禅让建立魏后，为了兴复的目的，刘备称帝建蜀。由于刘备的德高重情，很多的人才聚集在他的人格魅力周围。桃园结义的关羽张飞就不用说了，赵云、简雍、糜竺等也都在很早以前就追随着刘备。在蜀国的名将中最有名的就是诸葛亮，在刘备辞世以后，他继承遗志，为蜀国能一统天下而鞠躬尽瘁。而且，在赤壁大战中，由于奇迹般的祈求到东风，他的表现简直像个法师。也许是由于这个影响，诸葛亮在游戏真三国无双中，可以作出射出光波，用羽扇攻敌等非常人的表演。与其他两国相比，蜀国的人才匮乏，几乎在刘备这代以后就没有什么能堪当大任的人了。刘备之后继位的刘禅是个昏君，实权掌握在诸葛亮的手中。诸葛死后，蜀国也直落千尺。继承诸葛亮遗志的姜维虽然进行了死战，但是在魏攻入后，刘禅还是马上就投降了，成为三国中第一个灭亡的国家。

蜀国的英杰们	
刘备（字玄德）	汉中山靖王刘胜之后。与关羽张飞结为兄弟。以度量大而著称，经过漫长的流浪生涯，接受诸葛亮的建议而最后建立了蜀。曾被称作汉中王，称帝后立志兴复汉室。
诸葛亮（字孔明）	提出天下三分的名军师。经过“三顾茅庐”，侍奉刘备。刘备死后，继续兴复汉室的大业。
关羽（字云长）	文武兼备，死后被奉为神。刘备的义弟，张飞的义兄。胡子极长，被誉为美须公。
张飞（字翼德）	一声吼退大军的猛将。刘备关羽的义弟，嗜酒如命，最终也招致大祸。
赵云（字子龙）	五虎上将之一，仕途极长，被称作“一身是胆”。
马超（字孟起）	五虎上将之一，有“锦马超”之名，同族都被曹操所杀。
黄忠（字汉升）	五虎上将之一，以70岁高龄，在刘备攻西川时，发挥十分活跃。
姜维（字伯约）	被称作“天水的麒麟儿”的英杰，诸葛亮死后，继承遗志与魏战斗。
魏延（字文长）	继五虎上将之后的武将，诸葛亮死后，因谋反被诛杀。

↑蜀国的武将是大家最为熟悉的，不过对于他们的事迹，是否每个人都清楚呢？这里的资料主要来自演义之中，某些地方与正史也有区别哦。

Games 以三国志为题材的知名游戏介绍，感受游戏与三国历史结合的独特魅力

《三国志》系列

三国志的魅力就是英雄们栩栩如生的魅力。从历史上看，他们只不过是在公元2世纪，梦想统一天下而未果的群雄诸侯及其部下。也许他们所作的在历史上毫无意义。但是，日本人却爱着这些三国中的出场人物，他们所没能实现的大志和栩栩如生的形象正是使人沉醉的魅力之所在。《三国志》系列游戏最吸引人之处，就是能将登场的武将，招致自己麾下这一点。同是战略游戏先驱的《信长野望》系列的初代，玩家虽然可以操纵战国大名，但是却没有属下的武将，在享受壮大的战略乐趣的同时，只能在枯燥无味的命令系统中与数字展开格斗。三国志却不同，不用自己亲自出马，属下却有关羽、张飞、赵云等猛将，又有田丰、张昭之类的文官主持内政，更有诸葛亮或周瑜等作为军师给与助言。正是这些属下武将的存在，拉开了与其他SLG战略游戏的差距（《信长野望》系列从第三代《群雄传》以后，也开始采用属下武将系统），此后，以国家为背景的战略游戏全部采用属下武将模式成为惯例。《三国志》系列便成为开山鼻祖。武将的人数也从初代的255人增加到11代的670人。《三国志7》开始，又有了改变，玩家可以操纵登场的任一武将进行游戏，这样，玩家就可以体验到君主以外的武将，一般武将，军师所带来的高自由度的乐趣。由于可以更加投入自己的感情而受到好评，在以后的7、8、10代中都采用了全武将操作系统。玩家可以作为属下武将，这样的进化，更加加重了游戏系统的个人色彩。

《真三国无双》系列

在三国志中，流传着许多关于吕布、关羽、张飞等名将的英雄故事。仅靠一人就扭转战局的情况，可以通过玩家的手得以在《真・三国无双》系列中体验到。在面对千人以上的敌人时，一般的游戏里，是无论如何不能以个人来抵挡的，但是此作却不同，因为武将拥有超过史实的绝强力量。那么，游戏中是怎样表现武将们的呢，例如，作为三国最强的武将吕布，他的攻击力、范围、移动力和体力都是最强的，可以说受到了特别待遇。另外，作为用弓的名家蜀国的老将黄忠，不但弓箭的攻击力特高，而且可以放出复数的箭。另外，著名的军师诸葛亮和司马懿都可以使用妖术来攻击敌人。游戏中出现了很多史实中没有的事。诸葛亮的夫人月英竟然也加入了战场，由于善于发明，以动物为原型的兵器“木牛”，就是她的杰作。



最后，让我们总结一下这个系列的特点。可以在不太难的难度下，享受1对多的爽快手感，即使对三国志毫无兴趣的玩家，也会对三国的故事认可。更可以掌控三国人物和涉及他们的事件、人际关系，将日本人和三国志的关系拉近了不少。这部作品的问世，可以说为眼下的三国志热潮添色不少。还没有试过的玩家，一定要体验一下这款三国的魅力之作。

《三国志大战》系列

目前，在街机上出现一款急具人气的游戏——《三国志大战》系列。支持这款游戏的要素是多彩的武将和魏蜀吴等六大势力的存在，并加入了日本人颇为欣赏的“义”这种英雄气概的元素。武将以设定丰富的卡片形式登场，以及3个互相牵制的势力的兵，玩家手中的被传颂的各种计略等等。可以像玩拼图游戏一样进行各种选择，这样来说，只有三国志能成为它的绝好材料。

那么，为什么《三国志大战》引起大家这么深的兴趣呢？有一点很明显，就是与以往的卡片游戏不同，实时进行卡片的操作，随着战事的瞬息万变，利用自

众多人物，关于他们的情节故事也很多。以能在游戏中将任一武将当作主角进行游戏为目的，进行了游戏的开发。之后又衍生出更加突出武将个人魅力的游戏《真・三国无双》，这点上，可以说三国志中的每个人都具有很大的魅力。

——确实，《真・三国无双》中有很多相当有个性的武将登场，那么在视觉上是如何抓住符合人物性格的呢？

襟川■登场人物当中，有很多角色在人们心中都有固定的人物形象，例如关羽，张飞等等。所以首先，要对这些固有形象非常的尊重。另外，对那些没有固定形象的武将，就由光荣公司为他们制作各自有特色的形象。我经常在开发现场，就史实的固定形象，原创的新形象和开发团体进行切磋。其中也有例如孔明用扇子射出光波这类游戏要素。

——在女性玩家中颇有人气的周瑜和陆逊，他们的视觉特征也非常明显吧？

襟川■当然，因为从以前的三国题材的电视剧和漫画《爆笑三国志》中，我们发现他们在女性中很有人气，如果把握住这点就能开发出很多女性玩家。将热心于故事性的男fans和醉心于偶像的女fans很好地把握住是关键。

——襟川先生最喜欢哪个人物呢？

襟川■我最喜欢诸葛孔明。之前说过，受吉川英治的小说影响很大，而首当其冲的就是蜀。经过三顾之礼，之后一直为蜀国鞠躬尽瘁的孔明，给我的印象相当的深刻。在游戏里，于赤壁之战时操纵天气的情节，这种魔法的乐趣是日本的战国时代所没有的。将中国特有的各种魅力融于一身的孔明，又有着让人充满幻想的一面。

三国志游戏的发展前景

——主机已经向次世代跃进，那么三国志游戏会有怎样的变化呢？

襟川■当下，任天堂nds之类的掌机，人气急升。已经不是单纯追求高规格，玩家已经开始追求游戏本身的游戏性和携带性，这点很有趣。但是，对ps3这类高品质游戏的追求是事实，由此得出的结论是，游戏的市场正在扩大。作为光荣，当然想在各种主机上推出三国志游戏，目前正处于对各种主机的研究阶段，力求做出符合主机特性的游戏。根据它们的特点和乐趣，一定可以吸引很多从没玩过游戏的人，再次扩展市场。

——去年发表的《三国志online》可以说是个先驱吧？

襟川■是那样，不管怎么说，单机游戏

己的判断力，对进攻防守进行调整。所以，《三国志大战》的有趣之处就是依靠玩家战略来制作最强的卡片群。而且，全国大会，以及在街机上展开的大战也将各种战况实时传递给大家，将高手的名字传遍四海。为争夺超级玩家的皇帝宝座，在游戏中开始上演了一个崭新的篇章。

在《三国志大战》中，一个武将可以拥有许多卡片。而这些卡片也大都由目前活跃的画家兼插图画家，担任设计绘制工作。已故的横山光辉和本宫广志设计的卡片也在2.1版本中登场，拥有很高的人气。

DS版的《三国志大战》借助触摸屏，可以将街机的操作感再现，而且增添了只在DS版上出现的原创卡片。不仅是卡片的外观设计，武将的能力和计略都有改变，堪称只有在DS上能享受的乐趣。在2.1版本的最新系统中，还可以利用WIFI进行全国对战。

从游戏和卡片两方面了解三国的世界

在《三国志大战》中，每个玩家只能得到一枚卡片，将这仅有的一枚卡片进行收集也是游戏的魅力所在。可以经过多次的战斗得到珍贵的卡片，也可以在交易的店铺里进行交易，即使不能全部集齐，能收藏到就已经很高兴了。由超过50人以上的杂志和插图作家制作，被精美图案吸引的玩家也不少。并且，其中还有各武将的生平和言语。即使完全不了解三国的人，经过本作也会对三国发生兴趣，而且还会在卡片中体会到快乐。



《三国志online》

通过网络展示自己的大义。

越过丝绸之路，跨过黄河，将三国志带入广阔的海洋。构筑起古今无双，英杰齐聚的三国时代的，正是我们游戏人的泪与汗。与以前的单机游戏有明显区别，让我们来赶紧进入《三国志online》的世界吧。在网络世界留下自己的名字，制作出不输于三国名将的压迫感，成为史上留名的新豪杰。通过武器变更展开漫长的冒险。目前为止的网络游戏，职业平衡成为进行组队的最关键之处，通过这个系统，可以组成最好的队伍。通过无所不能的武器变更来进行职业的转变。全体通过各种不同职业进行互补的系统。

《三国志online》的最显著之处就是通过装备变更进行职业的转变。也就是装备不同的武器，其职能也会发生变化。武器有单手、双手、投射、左右手同时使用、妖术、炼丹6种。玩家可以利用这六种武器，随着不同的情况变换职业。实现崭新的三国篇章。

使用巨大的兵器再现大规模的战斗。

通过玩家协力做成巨大的攻城兵器，感受到作为军队团结感。只在乱世才能体验的人数众多的战斗。由于采用了开放式的战场，所以周围全是战斗的玩家，具有压迫性的动感，更具魄力的是巨大攻城兵器以及圣兽的存在。在加入众多要素之后，真能展现出这么大规模的作战么？

与《真·三国无双》不同的爽快感。

随着科学的急剧发展,主机也进化为各种各样的形态。其中最为显著的就是网络化。通过画面将未曾谋面的人们联系在一起。但是，正是这些不曾见过，没说过话的人会做出不可预料的事情，说出意外的言语。这部《三国志online》就能让人们，在其中体会联系在一起的意外性带来的乐趣。以雄霸天下为目标，成为一个英杰，正是三国志做到的。而网络带给我们的是，与未知的人一起交流的感觉。将二者集合在一起，就诞生了这部崭新的三国。成为历史的证人的时候，你也许正站在武将的身旁，街头的一角……体验次世代带来的无比巨大的冲击。

在网络上集合三国志的魅力。

如前面所说的一样，通过程序，将人与人联结在一起的网络游戏，所带给我们难以形容的奥妙。前面介绍的各种系统都是为了追求游戏的乐趣，而组成的形式。但是，这些所谓的系统在以网络组成的战场中，都不过是一种调料。当然，并不是说这些系统都不重要，来过分地强调网络的世界观的重要性。就是说，这些系统只是三国游戏的魅力之处。

例如，在合战中，周围的士兵都是电脑程序的话，常让玩家感到无聊，但如果周围都是实际存在玩家的话，感觉则完全不同。那个躲在岩石后面射冷箭的家伙，说不定正在屏幕前面一边吃晚饭一边随意的进行游戏。那个在敌军中制作攻城兵器的家伙，说不定是一边警惕着上司的目光，一边进行游戏。一直以来，与自己为敌的人，也许就是自己的某个熟人。网络带来的正是这样一种出乎意料的乐趣。

《三国志》系列

作品	发售时间	硬件平台
《三国志》	1985年12月	PC、FC、PS等
《三国志2》	1989年12月	PC、SFC、PS等
《三国志3》	1992年2月	PC、SFC、PS等
《三国志4》	1994年2月	PC、SFC、PS等
《三国志5》	1995年12月	PC、PS、SS、PSP
《三国志6》	1998年3月	PC、PS、PSP
《三国志7》	2000年2月	PC、PS2、PSP
《三国志8》	2001年6月	PC、PS2、PSP
《三国志9》	2003年3月	PC、PS2
《三国志10》	2004年7月	PC、PS2
《三国志11》	2006年3月	PC、PS2

《真·三国无双》系列

作品	发售时间	硬件平台
《真·三国无双》	2000年8月3日	PS2
《真·三国无双2》	2001年9月20日	PS2、XBOX
《真·三国无双2 猛将传》	2002年8月29日	PS2
《真·三国无双3》	2003年2月27日	PS2、XBOX
《真·三国无双3 猛将传》	2003年9月25日	PS2
《真·三国无双3 帝国》	2004年3月18日	PS2
《真·三国无双》	2004年12月16日	PSP
《真·三国无双3》	2005年4月1日	PC
《真·三国无双4》	2005年2月24日	PS2、XBOX
《真·三国无双ADVANCE》	2005年3月24日	GBA
《真·三国无双4 猛将传》	2005年9月15日	PS2
《真·三国无双4 Special》	2005年12月22日	XBOX360、PC
《真·三国无双4 帝国》	2006年3月23日	PS2、XBOX360
《真·三国无双2nd Evolution》	2006年3月23日	PSP
《真·三国无双BB》	2006年11月1日	PC

《三国志大战》系列

时间	事件
2005年3月15日	三国志大战推出
2005年10月13日	升级到1.1版
2006年3月21日	全国大会"霸业之道，雄飞之刻"推出
2006年5月24日	"三国志大战2"推出
2006年10月22日	全国大会"霸业之道，龙虎咆哮"推出
2007年1月25日	升级到2.1版，同时推出DS版

玩家已经相当的多了，而网络市场的急剧增长是不容忽视的。而且，作为《信长野望online》和《大航海时代online》的延续，也是时候推出《三国志online》了。三国志与网络的结合，极大扩充了游戏视野。

——给我们简单介绍一下《三国志online》的特征好么?

襟川■首先是开放式战场。在《信长野望online》中，战场是切换到专用的战斗画面。《三国志online》的战斗是实时在原地展开的，更加具有活力。在大战时，周围能看到其他玩家战斗的场景,更能感受到魄力。之外，攻城兵器和圣兽的出现也可以改变战局，使游戏更惊险。另一个创新，就是随着武器的改变，玩家的职业属性也将随之改变这一新系统。这样，一个人物可以体验到各种各样的职业。可以说这是《三国志online》的一个吸引眼球的系统。不管怎么说，作为网络游戏，玩家可以作为登场人物的一员，进入三国的世界，就是最大的魅力之处。游戏中还加入了，与史实武将成为好友的系统。

——玩家的所属分布也是重要的一点。

襟川■还是蜀国比较有人气吧，在《信长野望online》中，曾经有过"会有人投奔今川家么？"这样的担心，实际上,一开始就不断的有人在今川家做官,不断强大，令人吃惊。现在大家的印象中，蜀和魏是很强大的，但是，也许吴国一样会成为强国，这些意外之处就是网络游戏的魅力，请玩家们用自己的手,去缔造三国志的崭新篇章吧。

三国志符合日本人审美意识的几个魅力之处

——在见识过各种各样的三国志作品的襟川先生眼中，日本人喜欢三国的理由是什么呢?

襟川■恩,刘备也好,曹操也好,都是在统一天下的梦想未竟时离世而去的,正是这一点,抓住了日本人的心,我想。像樱花一样，绽放出自己生命中最美丽的花朵，这个日本人的美感意识在三国中多处体现。使人惊讶的是，中国人的作品却更符合日本人的口味，而且其中颇多之处能引起日本人的共鸣。日本以外，韩国人对有领袖风范的曹操颇中意，而在台湾，作为神的关羽是一个卖点，地区不同所引起的效应也不同。日本更多是被战争引起的悲剧故事吸引。

——那么，三国的游戏，又融入了怎样的魅力呢?

襟川■游戏中,当然,重视三国志固有的气氛的同时,又加入了新的内容。系统啊人物啊，加入了很多能配合三国志要素，即使独自展开，也能乐在其中。稳固现有，进行新的挑战是仿真游戏三国志系列的发展目标。在今春即将发售的《三国志online》中，玩家们一定能够再创新的三国时代。与各个玩家的交流中，也许可以找到日本人喜爱三国志的理由。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

暑期T恤大促销

8月1日–9月30日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元!



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手にけ焼ました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



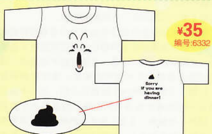
多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器 (6310 XL 无货)

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣!推荐!



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（**であります**）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



福音战士T恤B款使徒袭来版

● “使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧?正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



马里奥主题T恤B款 (6286 L 无货)

●为了抢时间,我们一路加速然后一头撞上食人花,接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕,正背图案搭配幽默经典。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



BLEACH 虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

郑重向您承诺：更高星级认证；更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话：010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年9月30日。

广告阅读图例

价格（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1300 普通版 北京鼎好	1280 普通 1420 豪华 南京阿童木	3500 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3500 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	Wii 银河战士3 350 元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	3600 上海报价	2600 上海报价	1980 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 赛尔达传说 320 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	3550 成都报价	2580 成都报价	1970 芜湖游戏人	1080 成都报价	PS2 FF12国际版 420 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	3600 山东报价	2600 广州报价	2000 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M黑金钢记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1280元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G记忆棒+屏幕贴+游戏+包EMS 1680元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。
★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+屏幕贴+黑角保护套装（水晶壳+支架+5个外接摇杆）+2G记忆棒+包EMS 1860元（本店所售PSP均可按顾客需要刷成任意版本，可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加190元可更换为4G高速记忆棒，加120元可购买正版UMD引盘）
★iDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。★Wii豪华套装：主机+双节棍手柄+电源+AV线+WiiKey直读 1830元（加100元可换为220V直插电源）★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：建行：4367420011240033207 招行：6225881002224300 工行：6222000200106085053 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、硬降故障修复，NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座+WiiKey直读 1700元
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.51M-7中文版，所有下载游戏免引导
★PSP豪华版主机,可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1350元
★PSP豪华版主机：原锂电+电源+耳机+线控+挂绳+包+2G记忆棒+贴膜+游戏：1600元
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2550元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP经典动画十张 80元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡（免刷机）+8G储存卡+贴膜+读卡器 1400元
★GBM套机黑、银、红三色：主机+电源+包+游戏卡 450元★高价回收二手机
★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★PSP用GBA模拟器+游戏十张光盘：80元（DS、GBA均可使用）★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。★二手白色NDSL：主机+电源+锂电+触笔+烧录卡+1G储存卡+膜 1050元（八成新）（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城） ★PS3主机+原装配件：3500元
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP：1250元 ★豪华：1420元 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元 ★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 3500元 ★Wii：1750元 ★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：陈先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

芜湖游戏人电玩店 ×2

本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★PSP3.52M33-2中文：1320元，豪华版1470元（6色齐全） ★IDSL：1140元 ★小神游SP：645元 ★PSII77006（改机十原柄）：1150 ★WII日版（Wiikey改机）：1970元★XBOX360台版：2500元 ★60G港版PSIII 3500元
★总店/邮购地址：安徽省芜湖市劳动路113号（交通医院对面）
★电话：0553-3396755 ★收款人：袁伟 ★邮编241000
★售后维修部：黄山路182号（市三中旁） ★电话：0553-3815770

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

所有游戏机维修费均为100元

★包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为100元，提供维修教学资料
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662
★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。
有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元 9月5日上市



最近掌机游戏大作频出，本期《掌机迷》为广大读者准备了非常丰富的攻略及专题，本期特别推出了历代掌机屏幕大比较，值得你认真比较及收藏，还有多篇攻略奉上！

掌机迷（17）

■定价：5.8元 9月10日出版



盛夏已殁，可SoCool的潮流主张依然在延烧着夏季的精彩与火热。视觉盛宴依然火爆你的眼球，让我们在午后的咖啡厅里淡淡的享受逸品带来的浓浓回味吧！

SO COOL 2007年第(9)期

■定价：15元 8月28日上市



SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今哈翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康、运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。

偶像新势力（个人）

■定价：12.80元 9月9日上市



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场！携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元 上市热卖中



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元 少量库存



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN(2)

■定价：19.80元 上市热卖中



广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80元 9月下旬上市

电子游戏软件

2007年第1～4、7～20期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.60元

动感新势力

41、43、44、48～56期	9.80元
48～56期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～9期	15元

口袋迷9 普通版/豪华版	19.8／29.8元
口袋特训营(新)	18元
偶像新势力个人(新)	12.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队	12.80元
口袋妖怪玩具典藏(少量库存)	24元
机战FAN1(最后少量库存)	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

PSP

喜欢《Manhunt》游戏和著名暴力血腥Rockstar公司玩家们的好消息，改良版《Manhunt 2》重新获得M等级。另外，KONAMI公司和Creat Studio共同开发的一款新第一人称射击游戏也即将发售。美国MTV电视台著名的真人搞怪节目“蠢货”，也推出了游戏版本。最后，还会有《辛普森一家》和《蜘蛛人3》主题风格的主机销售。 □文/龙马

在英国禁止发售的游戏 即将在万圣节登陆北美地区

游戏改良版本获得M等级评价，并将于10月31日同时登陆PS2、PSP、Wii。

著名的游戏开发公司Rockstar近日宣布，其旗下的争议游戏《Manhunt 2》经过重新审查的改良版本，已经从ESRB获得M等级（成熟级别，面向十五岁以上玩家）评定。这样，本作就会从之前评定的AO等级（成人级别，面向十八岁以上玩家）中解放出来并预定于10月31日，也就是万圣节当天登陆全美的PS2、PSP、Wii。



Rockstar公司的执行制作人和创始人，萨姆·休斯，对外界宣称“《Manhunt 2》对于我们来说是一款重要的作品。现在，《Manhunt 2》终于能够在家里被众多的玩家享受了，这对于我们公司来说，真的是非常非常值得高兴的”。

之后，萨姆又说“我们喜欢暴力游戏。玩过《Manhunt 2》的玩家一定会经历一次独特的游戏体验。游戏里面的故事非常具有冲击力，并且还会和玩家产生互动效应。我想所有喜欢血腥暴力游戏的玩家都会喜欢上她”。

在这次的改良版评定之前，《Manhunt 2》被美国游戏等级评定机构认定为AO级别，因此，无论是索尼还是任天堂公司，都不会代理发售这种级别游戏。



←在《Manhunt 2》里面玩家不光是体会游戏的乐趣，感受游戏里面描述的故事也是一种满足。本作流程和观影感觉一样，玩家会被里面的情节吸引。

另外，本作也曾被英国电影分类机构（BBFC）禁止在英国境内销售。现在，Rockstar公司也正在向该机构请求重新审定，允许《Manhunt 2》恢复在英国国内的销售。

目前，Rockstar公司设在英国的下属公司，英国本土的制作团队还没有向媒体发出过任何声明。不过，我们可以相信，《Manhunt 2》很快就会重新递交到BBFC的手中，接受新的游戏等级评定。

由KONAMI制作的射击游戏 使用各种武器保护网络和平

本作为KONAMI公司和Creat工作室共同开发的第一视角射击游戏，连线模式支持最大的8人网络无线对战。游戏中，主人公将被卷进一场网络危机里面。而玩家需要作的就是控制角色，运用黑客技术和最新的武器拯救这个危急的网络世界。在游戏中玩家扮演的是一个孤独的安全特工，并负责保护一个虚拟的军事程序不会被数码恐怖分子夺走。这些数码恐怖分子不是莽撞的银行劫匪，他们都是掌握电脑技术并且携带大量重型武器的特殊敌人。本作的游戏场景里面既包括了狭窄的建筑物内战斗，也同时包括了露天的开阔地形战斗。玩家可以装备各种原创的射击武器和大范围威力的炸弹攻击。

另外，在本作的对抗模式中，还可以支持最多8人同时对战。不过，关于具体有几种模式，还没有任何消息。



↑游戏不只需要消灭敌人，本作里面似乎也包含了大量解迷内容。



↑不知道使用PSP真实操控的感觉如何。

消灭恐怖分子 维护网络世界安定

改编自电视真人秀节目 他们继续在掌机上搞怪

也许你早已经知道了，“蠢货”即将出现在各大零售商店的柜台上面了。玩家可以通过扮演约翰尼·诺克斯维尔、史蒂夫-O，及其他蠢货们，在游戏场景超过35个以上的关卡里面继续整蛊搞怪。《蠢货游戏》会同时发售PSP和PS2版本。

作为美国青少年喜欢的电视台，MTV频道的火爆搞怪节目，“蠢货”他们做出的事情都不是正常人会做出来的。现在，众位玩家终于可以在游戏里面搞怪了。比如，在旧金山陡峭的街道上，钻进垃圾桶里从最高处滚下来、在高尔夫球车里面装疯子，还可以变成一个人肉弹弓。

是的，这种游戏只有吃饱了实在是没事可做的人才会做的事。大部分国人在游戏里是不会发现乐趣的，只有对美国文化感兴趣的人才会从中得到乐趣。

新颜色主机即将发售 还有电影主题风格的PSP

在8月22日的晚上，就在德国莱比锡游戏大会上，对于PSP的未来来说是一个非常重要的时刻。关于新的服务，据他们宣称，PSP将会通过PS3下载视频文件，不久的将来手拿PSP的玩家还会得到自己的全球卫星定位系统。最后，你只需要按动一个圆滑的按钮就可以和朋友们进行视频聊天了。

当然，PSP的这些新用途不是当晚的唯一消息。在欧洲索尼电脑娱乐公司总裁大卫·里维斯的演讲中，我们还知道将有银、白、黑颜色，波浪风格的PSP主机于9月5日登陆英国。

此外，还会有两种独特颜色的PSP主机在英国本土发售。一款是为了配合电影《辛普森一家·电影版》的上映，特别制造发售的黄色风格主机。主机里面的系统画面，大部分的命令符号也将会变成《辛普森一家》的黄色风格，不过光驱是白色。蜘蛛人也会来到新的掌机里面。一款红黑PSP主机将会捆绑《蜘蛛人3》游戏一同发售。主机的正面和背面造型将会根据电影里面的蜘蛛人风格设计。

目前还没有从官方口中得知这两种新颜色主机的价格和发售日期。

for PSP 龙与地下城·战略版

●Atari ●角色扮演 ●2007年8月14日（美版） ●39.99美元 ●1~4人

8月14日于北美市场推出的《龙与地下城·战略版》将会完全按照，由巫师海岸公司开发制作的龙与地下城3.5版规则。在游戏中玩家将会指挥6名冒险者，并扮演一名人类少年，在两头龙的竞争中取得神格（成为神的资格）。战斗时，玩家将会和其他6名伙伴组成一个团队。这个团队是临时不稳定的，而且通过与这些伙伴的交流还会影响故事的发展，最终将决定玩家的善恶阵营。本作里面也包括了D&D中的众多职业，有野蛮人、吟游诗人、牧师、德鲁依、武僧、圣骑士、巡林者、盗贼、魔术师和法师等。



←《龙与地下城战略版》的游戏方式同D&D系列大部分的动作冒险不同。本作虽然同为角色扮演，但是游戏系统为棋盘回合制游戏。一直支持D&D的众位一定要尝试这款游戏！

龙与地下城世界 欢迎冒险者探险

→制作方特意在游戏画面上下了很大工夫，无论是伸缩还是左右旋转，光影效果和场景建模都非常精美。



←从狗头人到眼魔，也许在后期还会出现灵吸怪和巫妖等强大对手。

重现各种强敌 挑战强大的长老眼魔

for PSP 极魔界村·改

●Capcom ●动作冒险 ●2007年8月2日（日版） ●3140日元 ●1人

《极魔界村》为卡普空为PSP平台开发的独占软件，游戏制作人由《魔界村》系列的创造者藤原得郎先生担当。游戏由3D建模制作，但是画面仍然追寻系列的卷轴前进。此次的《改》版本，游戏方式和操作系统都发生了变化。玩家面对的挑战是一个更加清晰明了的场景，另外，本作中的难度也得到加强。



心型裤衩男归来 常胜不衰的系列

↑不知道新的游戏方式会带来什么变化？

→本作第二周目的最终首领号称“传说中的最难敌人”。

for PSP 布伦瑞克专业保龄球

●Crave ●体育运动 ●2007年8月22日（美版） ●19.99美元 ●1~4人

在《布伦瑞克专业保龄球》中，系统将会允许玩家选择游戏角色的各种造型和投球姿势。在游戏的成长模式里，玩家将会参加在一年一度的保龄球锦标赛，体会从一个业余爱好者到专业比赛运动员的成长历程。还有，本作中出现的十家保龄球馆都是按照布伦瑞克的真正球馆设计。

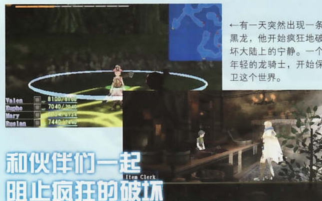


↑现在，玩家在自己的掌机上面就可以体会这种悠闲的体育运动了。另外，游戏还拥有支持4人无线网络对战的模式。

for PSP 龙骑士的咏叹调

●NIS ●角色扮演 ●2007年8月21日（美版） ●39.99美元 ●1~4人

在《龙骑士的咏叹调》里，世界是由6条代表不同元素的巨龙所守护，他们代表的元素分别是水、火、电、土、风和冰。巨龙们除了需要守护大陆的和平外，他们还控制着自然环境和天气变化。因此，他们被这个世上所有的人和类人生物所崇拜。另外，巨龙也被人守护着，那些负责保护这些巨龙的人或者类人生物就被称为龙骑士。



←有一天突然出现一条黑龙，他开始疯狂地破坏大陆上的宁静。一个年轻的龙骑士，开始保卫这个世界。

和伙伴们一起 阻止疯狂的破坏

for PSP 雪~便携版~

●Prototype ●恋爱冒险 ●2007年8月16日（日版） ●5040日元 ●1人

本作曾首先于2003年发售了PC版和家用机版，在得到广大玩家的好评后，才继续又在PSP上推出。在一个奇妙的村子里面，即使是盛夏时节，这个村子里面的雪也不会融化掉。故事的主人公就在这个奇妙的“龙神村”里面，遇到了6名少女，并揭开了“龙神传说”的真相。



→在PC版里，游戏只有4个章节。但是在PSP版中，游戏的章节增加到了6个。另外，相应的支线情节同样增加。



↑游戏中的所有角色全都经过真人献声配音，包括川澄绫子、渡边菜生子和池泽春菜等多位声优。

在雪中体会别样的浪漫 强大的声优阵容和精美画面

日本索尼电脑娱乐公司公布对应 PSP新型主机——PSP-2000型 专用保护封套和充电锂电池

日本索尼电脑娱乐（SCEJ）近日发布了对应新型PSP“PSP-2000型”的PSP专用封套和专用锂电池的规格、价格和发售日期。

两款对应新型PSP的产品预定发售日期是9月20日，专用封套的价格是1800日元，专用锂电池的价格是4500日元。

SCEJ预定于9月20日发售PSP-2000型的同一天，发卖最新的PSP专用封套和电池。PSP专用封套可以装入的产品包括，PSP主机一台（包括PSP-1000型），线控耳机，UMD光碟，外皮封套，以及调频接收器等产品。该封套的尺寸大小为105比185比25毫米。

柔软的封套内部衬垫，使用的是高质量的聚酯材料。它可以在最大的程度上减少对于PSP主机受到摩擦和表面污染。另外，主机专用封套内部还配有两个额外口袋，可以用来存放UMD光碟等产品。另外，为了和主机的颜色相配。预定发售的封套颜色包括了单一色、费利西亚蓝、玫瑰粉、熏衣紫四种颜色。

另外，PSP-2000型为在7月份美国召开的E3大会上公布的新型PSP。除了主机的机能依旧外，重量和厚度也都分别得到了33%和19%的减少。此外，主机的中央缓存也得到增加，并且支持外部的影像输出。

所以，此次发售的电池，就是专门为PSP-2000型专用的锂电池。电池电压为DC3.6V，容量为1200mAh。玩家在购买PSP-2000型主机时会获得一块相同的附带电池。本产品面向的主要是想要另外一块预备电池的玩家。





还有，PSP-S110型电池和PSP-1000型使用的电池形状不同，所以无法通用在旧型号主机上面。

随着德国莱比锡游戏大会的召开，欧洲索尼电脑娱乐（SCEE）公司也发表了各种关于PSP的新消息。通过PS3，PSP可以记录电视节目的“PlayTV”，和在LAN框架内向PSP传输通信服务等新信息。

“PlayTV”可以通过PS3专用电视调谐器连接，这种服务可以允许玩家观看电视节目并把电视节目记录到内置硬盘中。电视节目和影像也可以使用PSP的移动播放功能，即使使用PSP也可以实现电视节目的观看。

预计此项服务的运营将会从明年开始，首先是英国、法国、意大利、德国、西班牙，然后再向其他的PAL制式国家开展。

另外，关于本次SCEE发出的相关消息，其中并没有谈到什么时候在日本开始相同服务。

此外，还有PSP专用无线LAN通信服务、预定向英国和爱尔兰提供下载服务、GPS和专用软件同捆的“PSP导航系统”等信息。

主机最大核心频率无法同时支持网络

在3.50固件升级后，CPU的运行频率将不再受到速度限制。制作方也可以根据自身开发游戏所需要的硬件条件，自行更改CPU运行频率。这样，CPU的核心频率就能从之前的222mHz变成333mHz。而且，据其他一些媒体的报道，索尼的这种做法正式为了即将发售的PSP版《战神》打下基础。

但是，在解除核心频率限制的时候使用PSP同时进行无线网络功能时，PSP的核心频率会被强行压制回222mHz。据美国索尼电脑娱乐（SCEA）的人说，这是为了为相关的游戏制作方提供更进一步的方便，在不同的频率下，制作方可以更容易地开发单人模式和网络对战模式。

网络下载游戏的系统错误即将更正

据PS官方网站公布的消息，如果玩家购买了网络下载版的《生化危机·导演剪辑版》并使用3.52版本的PSP主机进行游戏，在新手模式、原创模式和加强模式里面容易出现系统错误。

同时，网站又公布说，索尼为这种系统错误表示抱歉，并说在9月初的新版PSP固件升级上可以解决这个问题。



为你的PSP装备强大的底音炮，专门为PSP设计的奢侈音响。

由Princeton公司出品的PSP-MSSH，自身就已经装载底音炮，并且对应PSP音频系统输出的2.1声道。从外型上看，PSP-MSSH非常符合PSP的整体风格。从正面看，形状和增大版的PSP类似，给人的感觉就是它的音响系统一定不错。左右声道喇叭一看即知，后面的低音炮只需要向后轻轻折叠，然后这样就可以轻松地放入PSP。

PSP-MSSH支持电池播放和外接电源播放。使用电池时，可以支持最多10个小时的播放。当使用电池播放时，如果主机在一定时间内没有接受到任何命令的话，就会自动进入到省电模式。这样，就可以节省电池电量，延长使用时间。为了可以好好地保护主机，特别附带了携带方便地、避免主机碰撞的封套。在使用外接电源播放时，可以支持最大10W的功率。注意，使用电池播放时支持的最大功率为6W。

支持其他播放器支持CD、MD、MP3等各种播放器。在外出旅行的时候，使用本机可以轻松地享受音乐。



主机背面左侧为附属电源接口，右侧为Line-in接口。



安装上PSP后，无论是从前面或者是后面看，整体风格都十分和谐。

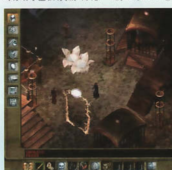


产品附属的便携包装盒子。

忠实符合正统D&D的风格，单薄的战略系统如同嚼蜡。

现在，就在目前的角色扮演游戏市场上，特别是在家用机平台上，喜欢D&D的玩家正处在一个非常尴尬的局面。因为，已经在很长的时期内，几乎都没有面向喜欢欧美角色扮演游戏类型——D&D——玩家提供的龙与地下城游戏了。

在日式角色扮演方面，《勇者斗恶龙》《最终幻想》系列早已经把大部分玩家大脑洗得一干二净。而其他欧美角色扮演游戏呢？比如《上古卷轴》怎么样？天哪，算了吧，这游戏连字幕都没有，你到底怎么让广大中国玩家享受啊？

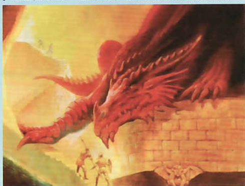


绝对不能否认《上古卷轴》系列的经典（即使小生没有打穿过任何一款《上古卷轴》，但是我也承认），但是这种高自由度（非常高、非常高）的全程语音游戏是无法被大部分中国玩家接受的了的。

至于D&D系列，托新天地公司的福，小生有幸在有生之年可以玩到完全中文词语（咱不指望中文语音，关键没那个气氛）的《异域镇魂曲》和《博德之门》系列。在遗忘国度里面闯荡的这几年，虽然没有达到变态高手的境界（比如疯狂难度挑战长老眼魔和龙等），只是在标准的D&D系统下面可以享受到反复战斗的乐趣。总之是因为种种的原因，也可以是说倔强的性格，最后终于对“龙与地下城”这种奇妙的游戏规则产生了一点兴趣，并且还理解了这种庞大（也可以说是臃肿）的游戏规则。

首次听说“战略版”的时候还真是吃了一惊。因为之前在电脑上玩《博德之门II安姆的阴影》时，对“龙与地下城”系列崇拜不已，根本没有想过D&D还会推出其他类型的游戏。之后，清醒地想一下，D&D本来就是一套游戏规则，又不是什么死规定的法律条文，所以这次的“战略版”也应该是在“预料之中”。

但是，根据一些传闻，本作《龙与地下城·战略版》似乎只是借穿了D&D的外皮。包括伤害豁免率、护甲等级、负重和环境影响等D&D数据，这些在本作中的作用似乎大不如以前。总之，D&D系列的核心玩家在尝试游戏之后，会发现本作似乎是一部“混合体”游戏，而且“龙与地下城”规则本身的一些传统似乎也已经被放弃。这正如游戏评论所称，“这款游戏根本达不到PC玩家所认为的Bioware高度”。哎，Bioware就是曾经推出过《博德之门》系列的制作公司。



游戏的故事情节和标准的龙与地下城故事一样，按照章节来发展：从先知那里得到预言，人民生活的大陆遭到破坏，主人公需要和伙伴们组成一支队伍去消灭强大的敌人。最后，不论最终首领是人还是神，她（或者是他）身上的鲜血都会喷洒在主人公的剑刃上。



在设置人物造型方面，本作到是保持了D&D系列的传统，允许玩家在最大程度上个性化自己的角色和风格。职业方面，在保留了惯例的野蛮人、吟游诗人、牧师、德鲁伊、战士、僧侣、圣骑士、游侠、盗贼、魔法师和法师等核心职业外，游戏里面另外还增加了心灵术士和灵能战士这两个非核心职业。不过当然，总是会有新职业出现。

根据一些已经尝试过游戏的玩家评论，《龙与地下城·战略版》似乎相当地“不成熟”。从系统和游戏画面来说，整体的游戏的感觉似乎不错。不过，在实际真正的游戏过程中，玩家就感觉不到“龙与地下城”的风格了。具体来说就是，在正统的“龙与地下城”里面，玩家可以体会到所使用主人公的成长经历，还有游戏描写的整个故事。而且在龙与地下城里面，反复的挑战极限正是D&D的乐趣。可是，在战略版中，固定发生的战斗模式把游戏里面的故事搅得一塌糊涂，棋盘回合制的战斗方式也让崇尚自由风的D&D玩家苦恼不已。本来D&D应当是一款自由度相当高的典型欧美角色扮演游戏，结果在束手束脚的战略回合制，《龙与地下城·战略版》彻底地成为了系列玩家的鸡肋。此外，游戏自身的D&D3.5没有很好地配合战略游戏的内容。和同样的日式战略角色扮演扛鼎之作《FFT》相比，制作方应该仔细思考的是如何把D&D系统和棋盘战略进行无缝结合，其次才是游戏的画面还有风格。

最后，让我们一起期待《博德之门III》吧。

关于PSP的各种花边图片



←外国玩家制造的上课专用PSP遮掩面板，另外中文版也即将面市。



↑中国手机制造商模仿的PSP风格手机。



←苹果公司的iPhone界面非常美丽，现在可以在PSP上使用这种系统了。

闯关族的家 Vol.214

● You are (not) alone

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧




Voice **有一个问题想请教你：女生们要怎样恶补游戏知识呢？我看了两年多的电软，可有时连那些N经典的游戏我都不知晓。叶子姐当年如何从菜鸟修炼成“女王”的？**

From 广西桂林 张舒倩



首先回答你如何转职成女王的问题，三个字：“脸皮厚”（本想说不要脸来着，后来想想这话也太难听，而且这么说未免对自己过于刻薄了）。我本来抱着好玩的心态自封女王，后来便被这个称谓散发出的诱惑力吸引住而无法自拔了，现在叶子算是明白了为什么历史上那么多人为了皇位、王位而斗得天昏地暗、血雨腥风。不过，女王什么的跟我的游戏阅历和水准毫无关系，叶子现在在Game方面仍然是“修行中”。

至于恶补游戏知识的问题……这跟性别没什么关系吧，多跟别人交流，多看看资讯，上网的时候，在论坛等地方不懂就多问问，不用怕别人笑话自己是小白——本来就不懂吗，硬要装懂最可笑，坦承自己不知道才可爱。游戏这东西不是强制课程，没有考试，没必要恶补，就在上面所说的那些交流的过程中，你自然就会了解到更多的东西。叶子当年就十分小白，游戏知识当真是很肤浅，不过多问多听多看，慢慢也就积累起来了。总之，关于游戏的东西，知道的多一些，挺好；有些不知道，也无所谓，因为就在自己了解的范围内，你已经得到了属于自己的快乐。我觉得这样已经很足够了，玩游戏的根本意义，不就在于此吗？

Voice **看过了有关生化5报道，很不过瘾呀！许久没有玩TV Game了，想当初玩生化2的时候，能把所有场景地图（包括地上的废纸、桌椅、垃圾等杂物的位置）全部绘出。哦对了，叶子或各位小编有没有暂时不用的主机，什么都行！借小弟我玩个十年半载的，如何？**

From 北京 侯晋鑫

木头那里有完好未动的Visual Boy，神一样的体感主机，你要是能玩到，人生就完整了，正好你在北京，请去抱着他的腿求他吧！

看来你也是因为年龄和生活的变化而渐渐远离了游戏啊……不过这份怀念的心还在就好。说起生化2，当年PERFECT也曾深深着迷过。据他说自己曾经一口气连通7遍，也曾什么都不干，只是控制人物反复地上下楼梯——就因为他对爬楼梯发出的声音十分有感觉……铁梯子、铺着地毯的楼梯，都是他的最爱。拿现在的词汇来说，这也算是恋声癖的一种吧。

话说生化5的制作人还真实在，在接受采访时坦诚地说：“2010年发售会比较有把握”——当真是够老实的，也不怕打击到玩家，好么，一下子都快支到伦敦奥运会的时候去了。

Voice 现在的电击很沉闷，让人兴不起看的欲望，我觉得是时候要给它注入一点活力了！加一点新鲜的创意或者恶搞一下，都是不错的选择。至于具体如何，我也不知该怎么讲，总之，尽力就好！ From 浙江丽水 林炜杰



很谢谢你替我们着想，不过呢，叶子觉得不是尽力就好——如果结果做得不够好的话，仅仅尽力缺乏意义。更何况……我不知道有时候我们到底有没有尽力……

现在电击需要振兴是事实，而你这个意见也提得真是时候，因为就在这期，我们已经决定，让著名的文学青年、电软第一动作达人、外表生猛但内心纤细的荇菜同学，去主持电击的工作！请大家鼓掌欢呼！再欢呼！

星彩老师还非常有表演天赋，相信以后不论是达人录像还是搞笑视频我们都可以期待了。而且在光盘内容之外，他仍然会继续负责杂志本身的一些东西，诸位不必担心在书上看不见他。当然，他也更不可能离家出走——跟读者不同，离家出走的编辑一旦被抓回来的话，是有优待的——挂在窗户上倒吊起来。大家都知道在日本有一种招晴娃娃吧：正着悬挂是祈祷天晴，倒着挂则会下雨。但我告诉你，荇菜本人是招雨的，所以倒过来挂反而会天晴。正好，这个夏天雨水成患，要不星彩你就主动牺牲一次吧？

另外再透露一个秘密，星彩的嗓音相当有磁性，很赞。之前有一次电击试选配音，让每个编辑都录了一段，事后大家一致公认荇菜的声音最出色，标准又不死板——高音准、低音沉、中音甜。可惜这家伙太过害羞，死也不肯抛头露面，被逼急了就说本刊工作忙，顾不上——现在你没话说了吧？叶子在这里恳请大家在回函上多多发力，强烈要求荇菜配音，也许开始几期他还会不好意思，但没关系，我们一定要把他开发出来！

总之，电击由此又迈进了一个新的阶段，结果如何，叶子个人还是很期待的。

PERFECT……POTTER



●《哈利·波特4》上周首映，不过这与本人的生活实在扯不上关系。这个系列已经出过4代，我只是在飞机上被动地看过一部，自己一直搞不明白为什么它会大红大紫——既没有特别出彩的声光特效，也没有复杂的故事悬念让喜欢挑战脑力的观众来破解，大概和纳尼亚年代纪属于同一水平的电影吧，对于成年观众来说不应该再有吸引力。

●星际2的兵种特性确实有了颠覆性的变化！的确是让人欣喜的改变，比如人族碉堡降入地下给坦克让路，以及大型炮台和对空飞机的变形等等，想必今后放出的录像还有更大的惊喜！

●抽空听了郭德刚的新段子“我要旅游”还有“藩干盗书”，超级荒诞+搞笑，PERFECT甚至有冲动买票去天桥听一次现场表演了，更有意思的是，竟然发现德云社中某个“跑龙套的”就是自己的一位故交！鼓掌！

叶子说：果然不愧是PERFECT，话语无忌，直来直去，我估计接下来几期读者中的哈利波特FAN就该来信讨伐你了……更何况我们编辑部里还有一位读英文原版的粉丝呢。

著子……凤眼光明普照



●数日前心血来潮，想重温几款SS游戏，环视桌案，发现主机不在眼前。依稀记起上次收拾房间时将闲置的游戏器材收了起来，遂不多想，直奔壁橱而去。翻箱倒柜一番寻觅，花去近一个小时，直累得气喘吁吁，却依然不见SS踪迹。正纳闷间，不经意抬头，发现该主机就好端端地摆在书柜顶上……心里顿时担忧起自己的“脑年龄”来。外表被误解尚可接受，但自己的内在当不至于也如此吧……

●次日外出时接到友人联络，称在下拜托寻找的一些影音资料已经找到。当即约定碰面，友人拿出一块移动硬盘借给在下，并将文件夹名称详写于便笺之上。回家后将移动硬盘接上电脑，可细细查来，却没发现该文件夹的名称。当下打电话询问，友人大呼不妙，原来建好文件夹之后忘了复制进移动硬盘……看来大热天的谁都会犯糊涂，想及此处，不禁安心。



Voice 在下有几个心愿，希望叶子姐能帮忙实现：1. 给龙哥热线至少加两页。2. 在每年的第一期电软中，可否将盘包作为赠品，可以让读者保存全年的光盘，那一期的售价可以提高到15-17.5元。3. 将每一期书上的内容纳入到光盘中。4. 在光盘中多加一些壁纸（大约15-25MB）。5. 有可能的话，将光盘由DVD变为BD或者HD-DVD。谢谢。 From 河北唐山 庞巍康

看来你真把我当成万能工具了，这些要求……基本都在我能力上限之外啊。

1. 龙哥在编辑部里的隐性工作其实很多，大家不要以为他只有两页的热线，我这要是跟他说再加页，弄不好他就把叶子吃了。不过既然读者有意愿，我总得传达，我这就去跟龙哥说吧，大家明年这个时候记得给我烧纸。

2. 你可真是替我们着想的好人……就算加一个盘包，你觉得我们好意思卖那么贵吗？

3. 都有实体书了又何必多此一举呢，再说电子版读起来没那么方便，对视力也有影响。

4. 如果能翻到稀有壁纸自然会奉送给大家，但若是网络上随处可见的那种，我们“赠送”起来也没啥意思。

5. 刚夸完你是个好人……你觉得有可能么？

Voice 叶子，帮我把木头的PS3抢过来，好不好？顺便再抢几个游戏。 From 河北邯郸 李君豪

抢过来，跑不掉，抱着一个5公斤重的东西我的移动能力骤降34.7%，出门不用50米就会被追上，弄不好还是被脑后飞过来的一台360击倒于当场的，你这不是坑我么。想抢自己抢去，地址？你就拿着本儿有木头照片的电软当街打听去呗，另外告诉你一声，木头家有养狗。

Voice 后悔了，每次回函都写成回信，罗罗嗦嗦那么长，女王着急了，不登了……

后悔了，以后在回函里不做好孩子，要做坏孩子。看了本期动新才知道，叶子是宅女，而且是宅得可怕的那种，以后要说叶子BTET，唯夜温柔可爱，完全不是一个人才行……

后悔了，一个激动就报了暑期辅导班，别人都回家了，我却还要在这待上二十天，我真怕自己就这么热化掉了…… From 安徽合肥 张启良

不要瞎想，我才不会根据来信的长度决定看不看，此前很多读者的话叶子都是从很长的信里摘出来的。我自己就是一罗嗦人，哪会嫌你罗嗦，只不过“罗嗦”的时候能突出重点就好。本来你这次言语诚恳，但竟敢胡乱猜测女王的心思，功过相抵，就不惩罚你了。不过凭什么说我是宅女啊？上期活人版你也看见了，你看我像么？你们……居然都这么说我，叶子可真的要生气了。你当个坏孩子损我没有关系，不过也要用大家都看得懂的语言啊，像“BTET”这种网络上流行的缩略语，恐怕有些人还是不熟悉的，所以杂志上就不好随便用——你看叶子三年来说过几次类似的网络语言？还敢说我宅？再说我宅本小姐就命人拖你去撞豆腐。

话说这“BT”我知道就是“变态”的意思，不过那个“ET”叶子可是真不晓得了，难道你在说我也是外星人（E.T.）？那你可要记住了，变态的外星人只有一个，就是木头。另外这跟动新有什么关系？难道那边的动心茶座里提到叶子了不成……哇呀呀，他们都说我什么了？



提到暑期辅导班么，你具体报的是什么班？英语吗？真要学英语的话，叶子推荐新东方哦，即便不是英语也没关系啦，新东方里也有数学、日语之类的课程……好吧，上面是我一个在新东方当老师的朋友要叶子说的，他当然是在跟我开玩笑，哼，不过我偏偏当真说给他看！不过读者大人们对叶子的玩笑听听则已，课外辅导这种东西，你们要有自己的选择。

Voice 想买个《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》，我要支持正版，看来地狱般的省钱计划又要开始了。虽然游戏里有很多日文，但凭着自己的喜爱之情——我想学日语，请问除了《标准日本语》之外还有别的书可选吗？这本书我这没卖的。我玩游戏，父母不支持，现在都要偷偷地玩，看来我们与上一代的确有代沟……

From 广东梅州 廖瑜



《中日交流标准日本语》这本书不应该没得卖吧？这是目前最流行、最标准、最通用的日语教材，大一些的书店里绝对找得到，下次你咨询一下书店的工作人员，别自己一个人在那里翻到地老天荒。如果你报日语班的话，一般采用的都是这本书，除此之外若再让叶子推荐……一时之间还真不好说；我问了问几位精通日语的同事，他们也都说选择这本书就很可以了。

不过现在很多大学里的日语课程都会采用自编的教材，如果你认识人的话，可以考虑借来这种特色教材一读，也许会提供给你更有针对性和特别强化的培训。

代沟这种事情多少总是难免的，不同的时代铸就了不同的思维方式，不要强迫别人去理解，也不必因为不被别人理解而痛苦——我们的选择和喜好不是一定要别人认同才有意义。总之坚持下去，总有一天我们会成长到有力量可以摆脱一些外力的束缚，可以按自己的意愿自由选择。

不过在那之前要记住两件事情：仅靠“玩”是不会有力量的，所谓坚持下去是坚持信念，而不是坚持玩下去，这两个概念千万不要混淆，若希望自己有摆脱束缚的力量，就要掌握在这个社会中成长的技能。

另外，等我们长大立业成家的时候，请记得自己当年的感受，请为下一代留下更多的空间，请不要忘记。

“我们电软才是广大劳苦人民的必备良书！”

——河北唐山 冯怡君

Voice 这是我一生中一个比较重要的时刻：在门外徘徊了好几年后，我决定，敲敲门吧。总觉得自己不是一个真正的玩家，不仅家用机一个没有，掌机亦然。至于游戏大作也没玩过几个，通关经历为0。只有在放假的时候，盼着在外地的表哥带着他的PS2和NDS来解渴。要是实在等不及，我就坐火车晃荡3个小时去表哥家玩，晚上再回来（唉，有病吧……）。这可是真的，生活在小城市，一切皆有可能。可是，我也认为自己无愧为一个游戏玩家，因为我有一颗热爱游戏的心！

From 山东兖州 屈云龙



不要怀疑，你同样是一名真正的玩家，关键并不在于占有游戏多长时间，有这样一份心意真的很足够了，这种心情可以使你从游戏中获得更多的投入感和快乐。

其实，现在有不少人（我想你在读闯家的一些来信时，也应该能感受到）都感叹自己已经找不到那种玩游戏的激情和感觉了——对比一下，你不因为自己还拥有这份快乐和心意而感到自豪和幸福么？这份心中的东西是最宝贵的，有些人的心情渐渐地被现实消磨掉，那也是一种无法抗拒的无奈；而在这种情况下，还保有这种感觉的你，就更要珍惜。

雪飞

Mary Marry Merry

●DS上的《伪之轮舞曲》绝赞，本人最近一有时间便要进行游戏，导致自己在写手札前，把手札的文本名称都错写成“伪之轮舞曲”。

●前两天与新同事打赌，结果小沛和小四这两个赔钱的货害我连输两场，损失两大毛固然严重，但更重要的是丢了大人。

●我说我真的快结婚了，有人相信我吗？

●小山平时温顺异常，在我面前就是一头善良的小绵羊，可是一旦见到别的小狗，便立刻暴跳如雷凶猛异常，难道是因为平时受了我的影响？

●最近发现，由于平日工作繁忙，编辑们只能在办公室内吃喝，之后又忽视了环境保洁，导致办公室内出现了小强。三次出现地点：雪飞的办公桌上。

河南濮阳 高尚■KOEI，你伤害了我，还一笑而过，真三国无双5真让我很难过。PS2难道是多余的，刻骨铭心，就这样被你一句忽略。

广东韶关 许远光■其实我已经算是一个很幸运的人了，父母一向都不太反对我玩游戏，好几期的电软都是我老妈帮我买的呢，呵呵。要说遗憾的话，就是身边没有多少有共同语言的人，但总是觉得叶子的性格和我很像，如果身边能有一个这样的同学，我们一定是好朋友吧，哈！

甘肃兰州 张凯■叶子啊，首先想表扬一下电软的进步，如攻略、评论等栏目，家和热线也更有意思了，不错。可有的栏目可读性不够强啊，如三栖人、电玩小说等。这些栏目说白了，就是在游戏真空期给大家解闷的。可来回就那些老调重弹的，让人不免心生乏味。还有那些个人专栏基本就与我们不挨边儿……虽说你们很用心在做，但主题、内容实在无聊，还挺占空间，等这些写完之后换换吧。当然，以上只是我的个人意见，不知有无可采纳之处，我真的很期待电软的进一步改变。

湖南芷江 李盛■电游对于我来说就代表着一个时代，各路制作精英、插画家、剧作家，以及声优共同缔造的时代大厦。他们用成熟的技术演绎着一个从低级到高级，从简单到复杂甚至豪华的过程，游戏有朝一日终会成为娱乐界的领头羊！

北京 杜昊■正所谓秋风扫落叶，从时节上看，要入秋了，叶子姐不要被扫走了啊。

广东珠海 林燕东■叶子姐！为啥最近这些期杂志都没有用袋子装呢？害我每期拿到的都是一本封面充满折痕而且比大花脸还要花的杂志，难道就是为了节省那一毛几分的成本吗？值得吗？我心疼我那可爱、美丽的杂志啊！

●主要倒不是因为成本，是为了书更快地上市让大家看到。数以十万计的书每本都装袋的话（还只能手工），大家可以想一下这道工序要花费多少时间。关于你收到的杂志，实在抱歉，但叶子估计你应该是订阅的吧（书摊上不至于只有封面残破的杂志），如果每期都是这样的情况，那应该是邮局方面太差劲了，投递态度有问题。





风林 婚礼套装

●来《电软》/《掌机迷》工作必须经过的几道关：

●忍受魔王每天无休止的恶语与唠叨。根据编辑部机密数据显示，新人初到有80%的几率是与魔王邻桌，最后随着工作能力的提升再换到其他位置；所以说，能不能在编辑本部活下去，魔王是要通过的第一道关。

●北斗几乎让人崩溃的游戏方式。没来电软你是不知道什么叫玩游戏，目前由我们北斗君创立的玩游戏的舒服姿势包括坐、卧、跪，还有在桌子底下的……暂时没有倒立的行为，不过根据情报在今年10月份我们就会有新发现了，想一起见证的话就快报名加入我们好了。

●如果你顺利完成了以上的测试，恭喜你，你已经可以初步忍到第一天工作的完成，接下来的第二天嘛，还有更残酷的事情在等着你……

●由于字数限制，其他人就不多写了……

叶子说：得，我自作自受作茧自缚，之前木头才思泉涌文采爆发的时候，洋洋洒洒地写了五六百字，然后我说不行你又写多了，删！……结果，就变成我得替他加字了……

Voice 9月1日就是我的生日了，我非常想看到《CLANNAD》上封面啊，不过好像这种愿望从来没实现过，叶子姐不考虑一下吗？我记得以前有个封面就是《Venus & Braves》的小编cosplay版啊，如果再来玩一次多好啊。话说回来，这只不过是我想想罢了，最后支持一下，永远17岁的叶子女王。 From 浙江金华 章文强



初一看，我还以为你在说整本杂志的封面。好么，那个叶子可没有决定权，而且，我们也不大可能去采用跟TV Game没有什么直接关系的方案。不过仔细看了一下，原来你指的是闯家的栏头图啊，这个吗……女王还是很有决定权的，本女王只要去央求一下我们的画师，还是可以想画什么就画什么的……

想了想，确实也没什么理由拒绝你，因为闯家以前也采用过好几次跟动漫有关的栏头。但那些都是配合正在热播或是刚刚放映完毕的热门作品，也算是“师出有名”。现在这《CLANNAD》动画又还没播（虽说10月份就开始放送吧），原作我也不了解——叶子不了解的东西，你也别指望我们画师能有感觉，他原本就是一个只喜欢画热血肌肉男的家伙，这两年是硬生生被我改造过来的。此外还有一个很严重的问题——这是美少女游戏吧？里面基本全是女生吧？好吧，你让我们怎么cosplay？ 其他编辑再上演一次全女装吗？难道你上一次吐得还不够么。其实这次栏头也跟某部动画作品有关系哦，你平时观察仔细的话就能发现。虽然不是你希望的《CLANNAD》，但叶子也把它作为一份生日礼物吧，用这期的栏头，祝你生日快乐（虽然迟到了一些）！

说到这里，其实大家希望以后的栏头用什么选材或创意，都可以跟叶子说一说。

另外，谁说叶子永远17岁了？我早就说过我的设定很真实，05年的时候我说过自己15岁，所以今年就是17，至于明年，当然就是18了。非常非常真实哦，我不是不会长大的人偶。

Voice 记得最早买电软的时候，还是全黑白内容，4.5元一本。过了这么多年，心情还是没变，对游戏的热衷一如既往。

现阶段最大的愿望就是去北京，到你们的编辑部中爽一下（当然前提是不影响到各位编辑的工作），恳请各位通融！一直希望有这个机会，以后也会继续支持电软的！ From 天津 林松



嗯……所谓“爽一下”是指什么呢？拉我们一起做游戏？那肯定会影响到编辑做事的。观看我们是如何工作的？——说老实话，那你还不如去北京动物园里看北极熊游泳，那个都比看我们有趣得多。叶子在208期里已经花好大篇幅解释过了，编辑部不是游乐园，实在是没有什么好玩和稀奇的，我们都很普通，我们也希望就这样普普通通跟大家相处。而且你不要误会哦，我之前说过突袭编辑部的人会被打包邮走，于是有些读者就跟叶子说：“还负责把我们邮回家啊？那太好了！”——想得美！谁说把你们邮回原籍了？寄到哪儿全是看我们心情，南边来的往北邮，北边来的往南去。所以你不要以为被寄回天津也无所谓，到时候也许醒来就在吐鲁番了。十分感谢你作为一名老读者这么多年来的支持，也正因为你是一名老读者，叶子相信你更能理解我们的工作。



四川成都 龙涛

Voice 叶子姐，我命苦啊！每次买杂志时书报亭老板总是不找我两毛钱，我想说又不好意思开口！ From 上海 徐雨冬

下次你就好意思一把，人有时候就是要脸皮厚一点，想想你姐我干的那些事，你就没啥不好意思了。人家脸皮厚你脸皮薄，这样你不总是吃亏的一方么，再说那本来就应该是你的钱。总开不了这个口的话，久而久之就会形成强烈的自我暗示型心理障碍，总怕一旦开口就会“怎么怎么样”——但其实，能怎么样呢？实际上我们畏惧的所谓结果，连我们自己也没有具体设想过到底会“怎么样”，只不过是一种自我暗示的臆想罢了。很简单，开口要求一次，只要一个开端，你就能粉碎这个障碍。今年上海市高考语文的作文题目是什么来着？好像是“一定要迈过这道槛”吧？差不多就是这个意思。

Voice 臭叶子，关于Pachellbel’s Canon in D major，我找了老半天了，下了N个版本，可还是没找到古典和弦版呀？你给我个地址好不好呀。不给我就拿挺机关枪……扫死你！ From yin frost



唔……这是一封Email来信，放眼望去，读者大人们在Email里叫我什么的都有，像什么臭叶子、坏叶子、烂叶子之类的……应有尽有，当真是毫不客气呀。必须说明，我不臭，我天天都洗澡的，冬天也一样，因此洗着洗着就着凉挂掉是常有的事，所以你顶多只能说我是死叶子。

关于卡侬的版本，抱歉，我的乐理知识其实很浅薄的，所以那些“古典”、“和弦”之类的词也许是表述不准，但总之就是一把大提琴与三把小提琴的合奏版，沉静与婉转的结合。

至于下载地址，叶子早就不记得了呀。请爱用著名的搜索引擎“谷歌”，搜索上面的英文名字，或者“卡侬”都可以找到很多链接网站，你只要稍微看看简介，很快就能发现目标物了，一点儿也不难啊。不要什么事都求我，本女王很忙的。你不满么？那就拿机关枪扫我吧，那样我就解脱了，就成名正言顺的死叶子了。

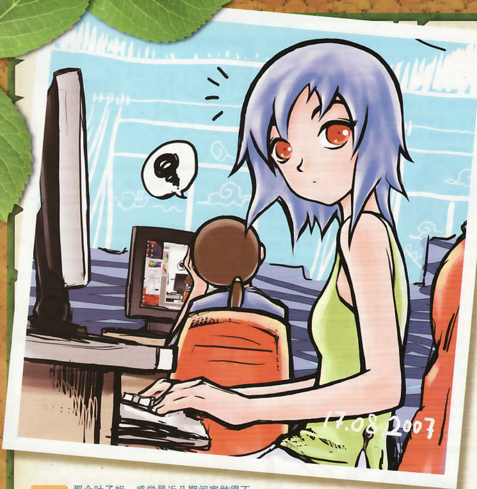


荇菜 回本无门

●要不怎么说我不爱使QQ呢，上面莫名其妙的人实在太多。前两天因为要联系作者所以上线了几分钟，紧接着就有一个陌生人玩命儿地给我发各种各样的图片表情，弄得我不厌其烦，回了一句：“别发了，再发给你拖黑名单里去！”结果对方反问一句：“你是谁？你为什么在我好友名单里面？”得，我为啥在他好友名单里面，这种问题反倒要问我，难道是我自己使用什么黑客手段给他加进去的不成……

●来北京之后第二次参加婚礼，貌似不如第一次尽兴，全桌人居然没有一个喝多的。当然，不是说“婚礼主办方”招待不周，关键原因是某位人称“professional faceless”，擅长以各种理由灌人喝酒的哥们儿因为工作太忙而没有出席，甚为遗憾。

叶子说：这位传说中的“professional faceless”到底是谁啊，看得出你很崇拜他。



Voice 看了生化5最新公布的短片，感觉有些不妙，以我个人推断，生化5恐怕要沿袭生化4的操作系统和视角。天啊，我就是因为视角问题（我玩追尾视角头晕）才放弃BIO4的。C社不会又一次“残害”我脆弱的心灵吧？！叶子依你看，生化5大体会是咋样呢？

From 山东兖州 宋浩

很不幸，生化5的制作人已经明确说了，新作的基本系统将与4代一样，这个第三人称追尾视点是跑不了的，同学你节哀顺便……

这种体质似乎是天生属性，貌似也没有什么好办法可以解决，也许，你像飞行员那样给自己做一些耐晕眩的特训可能会有所改善？比如去坐转椅——不过这个器材现在不太好找了，或者你可以考虑去游乐场里坐那种旋转茶座，跟转椅有异曲同工之妙，而且更有情调。你每次去就坐上一天（咱门票不能买亏了），应该会很有效果。对你的情况深表同情，不过叶子也爱莫能助啊，我玩生化4时倒是OK，没有什么不适感。你玩真正的FPS会晕吗？

真正的生化5在“继承”之外，还会有自己“独特的系统”，我想这个系统一定是要与新作中高密度、高强度的战斗紧密配合的。生化5里的同时扑上来敌人真不是一般地多，而且攻击欲望令人吃惊，这种情况下如果只是4代的战斗系统，真的很难想象玩家能够应付得过来。这个“独特系统”需要有强力的战斗辅助效果，可以同时对大群敌人进行阻击。



Voice 那个叶子姐，感觉最近几期闯家做得不够味儿，是不是看看该做些什么了？另外推荐叶子姐去玩初代火纹，感觉放在当初那个时代，绝对是大作。建议叶子姐玩的时候不要用模拟器，用真FC，那样子才能体现出火纹的“凹点美”。

From 广西玉林 黄赞



很感谢你的直言不讳，事实上叶子现在的状态的确有些低迷，似乎有一些消沉的感觉。唔……热情燃尽了么？算起来，我都已经燃了三年了，能烧三年的叶子并不多见吧，估计已经可以拿来当经济型替代能源了。并不是我想倦怠，但这种想法被掏空的感觉正逐日强烈，精神上有些疲惫。火纹最近这两作中，每个人物都设定有生理曲线，当“不调”的时候，命中和回避都会下降，也许叶子也正处于这样的低谷中吧。我也一直在想怎么办，请给叶子一些调整的时间吧，三年来我也有过起伏，毕竟也和大家一路走过来了。

说到火纹，事实上，叶子对所有的战棋类游戏都有好感。但最近我渐渐意识到了，对于这类游戏，自己远观、了解、佩服都可以，但果然是不能随便碰——因为按我的风格，这太自虐，自虐到叶子自己都不堪忍受。我求全的精神洁癖太夸张，一个战棋游戏可以耗上一年，这一次的“晓之女神”既然已经开始了，总不能中途放下，所以……咱明年见吧。

意识到自己的精神与体质是如此的不兼容是一件相当痛苦的事，就比如最近PSP上面的《狂野历险XF》，身为坚定的WA饭，我现在处于深深的痛苦矛盾之中——到底要不要玩这款战棋游戏呢？

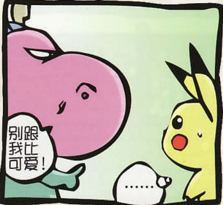
Voice 唉，高考失利了，PSP飞了，于是乎，我也飞了，飞到高三复习班去了。叶姐啊，小弟命苦啊！你最近有没有倒霉的事，说来听听，让小弟找点平衡。

From 安徽淮南 韩晓雨

我说你们都把我当什么了……

倒霉事？叶子前段时间被雨淋了，不知这个算吗？本来是想等雨小一些再回家的，但越看情势越不对，再这么下去连车都打不到了，于是毅然决定出门。果然，要不我怎么一直都很佩服自己——果然已经打不到车了……我打着一把可怜的小伞在雨中走了好远，在街边站了好久，当时叶子甚至觉得，就算有人只拿一杯热咖啡也可以把我拐走了——请记得多放些糖，谢谢。事后想起来，我当时居然完全没有害怕不安的想法，看来平日里的胆量锻炼还是很成功的。

不过就算在那样的雨夜里，我还是能找到一些享受的感觉；所以希望你也一样，担子也许会很重，但也不要忘记快乐。



北斗……食言不肥



●七夕，没橱约会，也没去爬山，而是以探望某因为肾结石而抱病在家的领队的名义召集了几个熟识的山友聚会。虽然本人属于既不会打也懒得动脑子的准牌盲，不过还是度过了很开心的一天。

●某次午饭时，PERFECT同学给推荐了一部名为《铁皮鼓》的电影，据说原著小说还得过诺贝尔文学奖？不过在听完PERFECT的剧情介绍后当场就决定放弃了，貌似这片子里的思维不是正常人能够理解得了的。

●《越狱》第三季月底就要出了，尽管之前曾经表示放弃追随，不过思考良久，还是决定接着跟，我倒是要看看这俩兄弟是不是非得把全世界所有的监狱都越一回才甘心。

●DS的“SD交叉火力”刚圆满就听说了PS2上要出系列新作的消息，我虽心向往之，无奈俩PS2手柄都已经沦为“失踪人口”了……

叶子说：《铁皮鼓》这作品我可是听说过的，的确是得过诺贝尔文学奖，在叶子当年很喜欢附庸风雅的时候，就每年跟风把这些买回来，然后，几乎一本也没看过……

广西南宁 刘莎■闯过昨天，闯着今天，闯到明天，闯向未来！不知道是否能闯进闯家，但总之我为游戏努力地闯着每一天！

福建永安 陈宇凡■高三了，很早就开学了，这可能是我到明年6月前买的最后一本娱乐方面的杂志了（动漫游）。我要努力一年考上个好大学，所以，只好暂时说再见了。再见！电软，明年6月，我来接你！

安徽淮南 韩晓雨■我们一直在寻找一个完美的游戏，却不知道，我们自己的人生就是一个完美的游戏，而我们就是各自游戏中的主角。

辽宁普兰店 Jazz■很喜欢看闯家这个版块，读者的话还有叶子的话都非常有意思。我从来没买过主机，但还是很爱看电软，那些攻略什么的，看的时候就好像我也在玩一样，我觉得这本杂志的哪个版块都有意思。

广东中山 马志昂■暑假这就要结束了，誓要去闯家中做客！

湖北武汉 姜喃■可恶啊，EVA9月1号上映……在日本。昨天我还梦见新EVA的DVD出了（还是动新附送的），结果醒来后很痛苦。我在梦里看新EVA时发现凉宫春日用她的招牌动作指着绫波大声地说着什么……这简直是白日梦，也的确是我通宵打机后大白天里做的梦……

●唔，来信已经连名字都不写了么……还好我看这字体和语气都很眼熟，对比了一下发现果然是你。

在游戏之外，动漫占你生活的多大比例呢？萌和热血，你更喜欢哪种风格？

北京 杜京■动漫在我的高中期间占得比例很大，但是上大学后身边看漫画的几乎没有，没人给我介绍动漫了。我觉得萌比热血好！

北京 牛亮■动漫占30%，我喜欢萌风格。

河北鹿泉 高涛■以前的我是一个狂热的动漫迷，只要是市面上我喜欢的动漫作品，都在收藏计划中。我比较喜欢热血风格。

浙江余姚 尚天堂■游戏30%，动漫20%，音乐20%，学习20%，睡觉10%。

广西贵港 刘振湘■没入伍之前，动漫占了我生活的30%吧，我个人喜欢萌的风格。

福建德化 周文镝■90%！剩下的5%给了体育，4%给发呆，1%给学习！至于风格——热血！我的志向就是成为这类的漫画家。

四川成都 周凯文■把人生分为20份，动漫占2份。

小沛

迷魂药



●《哈利波特与凤凰社》不如预期那么好，特别是哈利的感情戏太突然……倒是之前没多期待的《导火线》令我大吃一惊，虽然剧情简单了点儿，但里面的动作场面实在太精彩了！甄子丹的摔投技看得我眼花缭乱。

●一个多星期没有去健身，并不是因为自己懒了，而是真的没时间。看着自己那再次抬头的增肥趋势，决定无论如何都不能再这样下去了。无论多忙，健身第一。

●过了一把七夕……就是天儿太热，两人出去逛街不仅有温暖的感觉，还有中暑的先兆！

●长辈们开始催我找个女朋友早点儿结婚了……可我却坚持先以事业为重。要知道，现在养个老婆可比从前难多了，如果你没有足够的本事，早晚就得变林克！

●这段时间，我玩游戏的关键词就是"丢档"……所以本次手札不谈游戏。

贵州贵阳 无名士■听说XB360在9月份就只卖811元人民币吗？太好了！

●你预支了明年的愚人节新闻吗……

福建德化 颜劲达■关于电软的排版，我自己是学美术的，个人认为电软某些栏目的排版过于中规中矩，说难听点儿，不能算美观。

Voice 这段时间玩XB360上的《战争机器》玩得太多，上次看见一施工队在马路上施工挖的一个大坑，当时就有一种想往里面扔颗手榴弹的冲动。看来游戏做得太逼真的话，玩多了就容易让人走火入魔。

From 上海 虞仲霁

也不用多么逼真，只要玩得投入，多少总会产生一些思维惯性的。就像叶子最近一直在玩火纹，然后看到地砖就会联想到走格子的地图。像是在街上时就会想："天啊那人怎么走了那么远，龙骑转职后的移动力也才9格啊。"办公室铺的也是地砖，而叶子有时就会闪过"要是这一回合走不回座位怎么办？我是不是就得坐地上了？"这种无比犯弱的念头。好在，家里铺的是地板，想"走火入魔"也没有客观条件——不过浴室里是瓷砖地面，有一次我出来的时候在门口一愣，姐姐问我："你傻站在那干嘛呢？"我说："啊，我在想……怎么移动……"

> "寂静岭之后强烈建议出生化或是零的小说啊。"
> ——浙江临安 张文涛





Voice 叶姐，在我仔细研究过之前204期的反串栏头以及以前的诸多电软后，我发现——原来雪飞是如此地适合女性化！你看以前很多女性化的雪飞形象，那简直就是一个帅气的大美女。所以，强烈建议雪飞女性化，然后再让华尧把叶子画得再萌一些，这样帅气女王+超级萌

Voice 王的闯家一定天下无敌！龙哥已经河马化了，下面开始雪飞女性化！

From 四川彭山 杨思宇



嘘，小点声，这话要是让魔王听见还不把你给吃了。

要说你这也不能算错觉，"雪飞"这个形象本来就是按女性的概念设计的。当然了，这并不是我们的魔王变态了，而是我们的画师误会了，叶子记得很早以前，闯家里就放出过"雪飞"的标准女版造型——注意，那可不是女装，那就是个女生。从某种意义上来说，那张图里面的才是最初真正的雪飞，只可惜，空留一张肖像而已，却从未

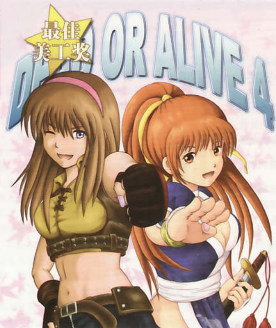
另外叶子忍不住要问一句，你从哪里看到过"很多"雪飞的女性化形象？这么长时间来，算上那个反串只不过才两张而已，莫非你拿到手里的电软都跟我们的不一样？还是你把其她人错认成雪飞了？如果是后者的话，想来想去也只有叶子有可能被误会了——好哇，你把魔女错认成魔王，还特美地跑来当面跟我说，你正撞枪口上了知道么？喏，这是一块豆腐，你去自裁了吧。

另外记住，女王只有一个，那就是我，不要胡乱假设，否则我再给你一块豆腐，还是臭豆腐，你需要痛苦地自裁两次。

大墙画廊

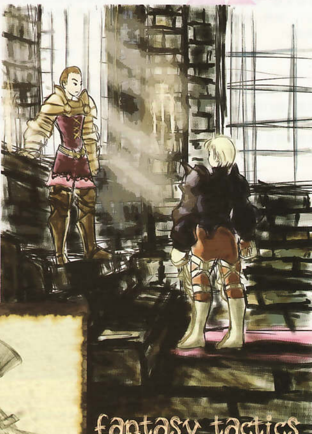
投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛



↑死或生　北京　DFC

太专业了！色彩非常丰润，画得很可爱！我这次只登了这幅纯粹的人像，那幅加工过的当壁纸不错。



←最终幻想战略版　广西　梁璇

整体的把握不错，但细节方面还不够。你选择的画风其实很难把握，不如先从基础打起。



↑萝莉-清晨　辽宁　冯天宝

看来每个人眼中的萝莉都有不尽相同的定义，我一直觉得萝莉应该再可爱一点，而不是成熟的美丽。

↓加勒比海盗　江西　于浩

我之前收到了你很多画稿，这幅算是最好的。其余那些画的缺点就是构图问题，只画脑袋的感觉真的很怪。





←萝莉-宁静　辽宁　冯天宝

现在还流行骨感吗？看她的胳膊还有腰和腿，我莫名就想起了中学语文课本里读过的"芦柴棒"……



←恶魔猎人　湖北　BLOOD-RIVER

这个Boss是你原创的？我怎么想不起来还有这么个家伙了，难道是模仿一代的Boss。魄力感不错，就是画面颜色偏暗。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷 阿市

FROM 战国 BASARA 2

VOL.10

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画，缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/唯夜

《战国 BASARA 2》中所设定的阿市，有悖于很多人心目中的传统形象，那是一个有着几分妖艳、十分幽怨，身具暗魅色彩的存在。这幅由其他画师为阿市所作的设定图，更是强化了这种印象。强调线条的工笔画法毫无保留和掩饰地展露着每一分细节，将人物身上那种哀怨深沉纠结的气息充分散发了出来。几乎铺满半个画面的乌黑长发是这一技法与主题契合的极致体现，有序中参杂着纷乱的发丝流露出了扭曲和不安，使人能由此直接读到阿市的精神世界。绛红、紫、黑等颜色的配合对比带来了浓厚的滞重感，整幅画没有动感，也不需要有动感，这种沉静地蔓延铺张开来的情绪才是它的主旨。

名越武艺贴

策划也非常重要

作为一个游戏制作人，我工作就是创造主意。但是作为策划，还需要考虑各种情况。

第三回　比游戏策划更重要的东西

没想到这篇连载还能到第三回。

在这之前，我们的讨论是从成为游戏的三个条件开始，然后我又继续说了一些关于创新和好玩之间的关系。这次，我想以“策划”为标题，谈论一下我对游戏其他方面的理解。

开发游戏时最重要的环节，无论是过去还是现在，都是“策划部”。

但是，以前我觉得不可理解的是很多人都无法分清“策划”和“制作”之间的关系。像这样根据自己的想法，随意解释制作人和制作团队的错误例子非常多。比如在“策划部”策划的时候，有的人是负责下达命令或者沟通其他部门的“策划”，有的人是负责设计开发的“制作”。

有人会问，那么“策划”到底是什么样的工作？

有时这种说法会让担任策划的人非常无奈。某公司的“策划”确实就只是一个指挥下“命令”的人，而其他公司的“策划”也许是一个“什么都干”的人。几乎所有的游戏制作都是先从策划开始的第一步，可是这些策划们为什么会有这么多的不同职能呢？

大部分人的意见是“同为游戏制作人，但是水平有高下之分”，而我认为大致应该是“策划”和“制作”涉及的范围不同。

大家又是如何认为“策划”工作的呢？

大概都会认为成如同“设计师绘图”的“策划师写策划书”一样吧。

另外也还有“提出方案的人”和“指导管理”类似的想法吧。

顺便说一句，认为策划是“什么都干”“杂活”的人，应该是在工作中碰到过与合不来的策划一起工作的经历，又或者是本身就是一个策划，而且现在就面对着如同废墟一样杂乱无章工作的人。

实际上，“做什么工作”“需要多长时间”“何时完成”“一共要用多少资金和人力”才是策划的工作内容。

这些事情首先都需要由策划来做决定。目前大部分的游戏制作人都是从这里开始开发游戏的第一步。当然，也许这只是我随意乱猜的错误想法。

但是对于我来说，游戏策划是……

1策划组织的方法。策划?计划?构想

2合理的想法。思考?备案?整理

3自由思考的同时从实际出发的思路。发想?空想?思想

4刚刚冒出的灵感。预感?心得?发现

5按照自己感觉到的点子，同时在实际中运用。考虑?重新思索

以上的样子。

这里面我所说的“点子”就已经包括在1里面了，而点子又是构建在策划之上的东西。

我在这里打算把进行“策划”的“点子”比作一个例子，做一个更具体的解释。那就是在我们打算盖一个房子（策划）之前，手中掌握的工具（大脑）和材料（点子）一样。

这么说的话，就是想不出好点子的人是无法成为策划的。

根据前面叙述，我就是那个下达“点子命令”的人。

我就是以这种风格，在策划部里面集中精力提出各种游戏点子和制作思路。

可是，我又感觉到一个非常重要的疑问。如果我一直在做的策划工作就是“提出点子”的话，为什么我的工作名字要叫做“策划”呢？

也许这有命名为“策划”的特殊原因吧，可是我根本找不到这个原因。

可是“策划人”也不能叫做“提出点子的人”。



仔细地想一想看，这项工作不过是确定一款游戏制作时间的麻烦工作罢了。如果按照工作计划上面写的进度表和目标来看，领导上安排下来的工作应该是“就在明天给我想出一个绝妙的点子来”这样的事情了。

如果事情真的发展成这个样子，这下我可就麻烦了。

即使是一个非常专业的游戏制作人，无论多么努力也无法在一个限定的时间内完成这种需要灵感的工作啊！只要光想想这件事情我都会头疼。

痛苦地思索，这件事本身就是一件孤独的工作。这真的是非常地痛苦。



如果“策划部”明天真的改名为“出主意办公室”的话，所有制作团队同事的名片也就需要全部更新了。

因此，“点子”对于我来说，只是我个人每天工作的重要课题。

至少以目前的程度来说我是这么认为。

比“一切从点子出发”更重要的是“每一个人都有追求创新的权利。只不过提出点子的人必须要对自己提出的点子负责任”。这也是一条我制作游戏时的想法。

当然，策划的最后阶段都会需要一个了不起的人进行“最终策划”。这时，对于提出游戏点子的人来说他需要准备同这个了不起的人进行数次搏斗。虽然会冒一些风险，但是也会从这个人的身上吸取很多有益的东西。此时这个进行“最终策划”的人需要保持清晰冷静的头脑，从各个方面检查这个游戏的策划，在最后阶段做出是否制作的决定。因为一旦“最终策划”点头，那么一切工作就会开始按部就班。

在这个策划统筹的阶段，制作人一定会三番几次的经历了刚才说过的1~5个阶段，并且在心里打上了深刻的烙印。也可以说是，游戏在刚从大脑落实到书本上的时候就已经耗费了几个人上百小时的时间了，而最后这个游戏的策划人或者说是“制作人”，才会开始运作到统筹制作部分。

但是同样会有人说“我不相信所有的策划都会经历你说的那5个阶段”。

确实如此，我自己都无法保证所有的“点子”都是经过这5个阶段的打磨成为了最终的策划书。

曾经我有过一段时期极度烦恼此事，尽管无法完全改变但是现在我已经不那么受折磨了。制作人在作策划的时候没有必要完全通过这五个阶段。每个制作人可以按照自己的风格和习惯，在承认自己的骄傲自大和错误想法后，删除当初认为是完美的主意，改正自己狂妄的点子，这样制作出来的策划也依然会带有自己的风格。

这样我自己会选择在一个相对宽松的情况下进行工作，而且我和我的同事之间都会互相激发各自产生的灵感。

有的制作团队对于这种事情无法想象，他们会认为这样作会增加风险，同时也会引起其他人的不安。他们认为最重要的不是承认某个人的“点子”，这个制作团队需要减少风险来保证游戏的顺利发行。但是对于我来说，承认某个人的独特创意想法确实是会增加游戏的风险，但这也是游戏制作时的魅力。

看上面说的这么多话，其实读者只需要记住那5个阶段中某个适合自己的风格，运用其中自己觉得重要的方法在实际中就可以了。

换句话来说，“策划”里面最重要的就是“点子”，只要制作人能保证在恰当地时间里提出自己的“想法”，然后在继续的策划中把这些东西顺利地补充进去，对于我来说，这些就足够了。

下次我将和大家讨论“游戏”。

合理调配各种游戏元素 设计出引人入胜的关卡 引导玩家投身游戏世界

上一期我们以第一人称射击游戏为例，请id Software的蒂姆·威利斯讲解了关卡设计中的一些要点。当然，在具有一些共通之处的的同时，不同类型的游戏对于关卡设计思路也有着不同的要求。和第一人称射击游戏类似，即时战略游戏往往被人们看作是偏重于"竞技性"的游戏类型，强调的是人与人之间的对战。但这并不意味着在即时战略类游戏中，关卡设计的地位就不重要。相反，好的单人关卡设计能够让玩家很快掌握游戏的操作方式，抓住游戏的核心理念。这次为我们现身说法的是即时战略类游戏的关卡设计专家：格雷格·斯特里特。 □责编/荇菜

格雷格·斯特里特 Greg Street

你可能没听说过格雷格·斯特里特这个名字，但你一定听说过《帝国时代》、《神话时代》这几个游戏。就职于Ensemble Studios（现在是微软游戏工作室的一个部门）的斯特里特曾经为《帝国时代：罗马的崛起》以及《帝国时代2：帝王世纪》设计战役关卡，并且担任了《帝国时代2：征服者》以及《神话时代》的首席关卡设计师。《神话时代》取得了百万套以上的销量，证明了斯特里特的才华。

如何创造出《帝国时代》系列中那样丰富多彩、富有乐趣的任务？斯特里特对此提出了以下几点建议：

▲关卡中必须包含一些有意思的分支。在Ensemble Studios中，我们相信"分支"和"选择"是所有战略游戏的核心所在——或者说是所有游戏的核心所在。要让玩家做出选择，你必须为他们提供分支。当然这并不是说每个关卡中必须包含支线的剧情。选择有很多种，怎样选择使用你手中掌握的有限资源就是所有即时战略游戏的中心内容。是生产多数中低级战斗单位，还是生产较少数量的精锐部队？这也是一个战略上的选择。不管怎么说，选择必须是有趣的。你不是简单地让玩家去选择先攻击A目标还是B目标，走左边的路线还是走右边的路线，而必须结合其它要素，让玩家看到自己的选择会对游戏的进程产生怎样的影响。

▲ 让玩家做出选择之前，必须为他们提供必要的信息。如果你在游戏中设计两条路线：一条路通往成功，另一条路则是通往死亡，那么玩家会怎么做？存个盘，两条路都尝试一下——这会让玩家感觉到乐趣吗？答案当然是否定的，也就是说这种设计并不成功。记住，玩家所掌握的信息要比设计者本人少得多，你不能用这种"是与否"的选择来浪费他们的时间。相反，如果你把一条路线设计为难度较低，但是路程很长、花费时间较多；而另外一条路线则较短但是难度较高，并且让玩家自己从中选取，这就有意思多了。

▲理论上来讲，玩家应该在第一次尝试的时候就能完成每个关卡。作为游戏设计者，我们花费了很多时间去制作一个关卡，并且设计了众多难题，因此我们常常会在不知不觉之间站在电脑AI的立场上，希望电脑AI所控制的角色能够赢得胜利——这是一个不好的习惯。相反，我们应该多从玩家的角度去考虑。从根本上来讲，一个关卡首先应该是有趣的，然后才是具有挑战性的。我并不是说所有的关卡都应该十分简单，但至少你应该提供给玩家所有必须的信息、资源，如果他们能够聪明地利用这些资源，而且运气不是太差的话，就应该能够顺利过关。记住，人们放弃一个游戏的原因通常是因为它太难，而不是太容易。家用平台和街机平台的游戏设计理念是有区别的，我们在工作中一定要记住这一点。

斯特里特为我们提供了一个例子：

▲ 在《帝国时代2：征服者》的第一个匈奴势力关卡中，玩家扮演匈奴王，为了控制匈奴部落的大权，必须去打倒自己的哥哥。你可以直接去攻击他，或者让一只野猪去袭击他并且拒绝提供救助；你还可以离开哥哥所控制的王国，去别的地方建立自己的势力。不管你作出什么样的选择，这个关卡的后半部分玩法是基本相同的（你必须打败邻近的罗马军队），但游戏所提供的选择让玩家感觉到自己能够掌控关卡的发展方向。

当你为玩家提供分支的时候，最简单的方法就是让一个下属或者顾问之类的角色去告诉他，哪条路线可能会需要更多的战斗，哪条路线可能会更加复杂。在另外的一个关卡中，玩家必须带领土耳其的军队去攻击一些罗马的城市，夺取他们的武器。玩家可选择攻击较近的城市，这样就能迅速获得援军；或者攻击较远的城市，这样就能得到一些攻城车，使其后的行动变得更加容易，等等。

Ensemble Studios通常会在游戏中提供一个"提示"面板，玩家在游戏时可以从这里得到一些帮助。斯特里特解释道：

▲ "提示"面板可以帮助更多的玩家顺利完成关卡，而不至于卡关。在制作《帝国时代2：帝王世纪》的时候，我们注意到即使是那些重度玩家也希望从游戏中得到一些提示，例如敌人的军队采用什么样的战略。这并不奇怪，因为现实世界中那些军队的指挥官们也会注意掌握敌军的情报。因此，我们在游戏中加入"侦察报告"的系统，玩家可以从中得到一些提示和建议，例如敌人准备使用什么样的兵种，他们将会迅速发起攻击还是着重于防御，等等。

在《帝国时代2：帝王世纪》成吉思汗剧本的第五关中，玩家必须修建三座城堡，以抵御敌人的攻击。玩家可以得到提示：敌人不会在城堡修建完毕之前发动进攻。因此玩家在这一阶段不必太过紧张。如果我们加入时间限制的话，这看起来并不符合游戏气氛，而且也不符合游戏的整体难度。

为什么很多设计师无法设计出独特的、有挑战性的关卡呢？斯特里特说道：

▲ 在游戏的编程以及其他设计工作基本完成之前，关卡设计师很难去认真地完成自己的工作。在游戏制作过程中，很多原有的设计或者程序都会改变，而这些都会严重地影响关卡设计工作。例如在《帝国时代2：帝王世纪》匈奴剧本的一关中我加入了海水屏障，但是后来这种地形单位没有在游戏中采用，因此我们不得不重新设计这个关卡。在制作《神话时代》的时候，关卡设计师们也不得不在游戏AI还没有调整完毕的情况下开始着手进行工作。正因为如此，游戏的资料片中的关卡设计往往会比最初的版本更好一些，因为关卡设计师此时已经有一个较为稳固的基础了。

▲ 关卡设计师常犯的错误是没有充分地站在玩家的角度来考虑。设计师经常忘记，玩家所面对的是一张还没有探索过的地图，玩家并不知道自己在什么位置可以找到什么资源。如果一个玩家没有找到某种关键的资源，那么他就很难顺利地完成关卡。为了避免这种情况，在Ensemble Studios中我们通常会对游戏进行大量的测试工作，并且让关卡设计师来观察这些测试情况。

▲ 由于设计师反复地玩自己制作的游戏，那么他们总会趋向于觉得关卡太过容易了，而实际上并不是这样。前面我们也提到，设计师往往会站在电脑AI的一方，这会导致关卡设计得过于困难。

▲ 很多即时战略游戏的关卡都需要玩家去突破NPC对手的重重防御以攻击他们的基地。这种设计在第一次玩的时候可能会显得很有趣，但如果一直都是这样的话就会变得枯燥了。实际上，往往是因为电脑AI低下，关卡设计师才会不断地使用这种手段来拉长游戏时间。

▲ 很多即时战略游戏设计师似乎过于偏爱在游戏中设计一些谜题。尽管谜题能够为你的游戏提供挑战性，但是如果滥用的话就会让玩家感到厌烦。这些谜题通常包括让你使用某些特殊的技能或者单位，去完成一些复杂的任务等等。很多设计师觉得只有这样，才能让自己的作品看起来与众不同。但实际上，我总是告诉我手下的设计师：最重要的是游戏本身有趣——训练部队单位，收集资源，攻击敌人，这些内容本身就应该是有趣的，而且在绝大多数关卡中，它们才应该是最核心的内容。



龙哥热线

NDS 上的 DQ9 延期了，这完全是情理之中的事情，从某种意义上来讲，DQ 延期比太阳东升西落更加靠谱。

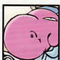
凯觎世界方便面协会会长宝座的龙哥

龙哥，你好！我知道你最近很忙，但是还是有几个问题向你请教，希望你能解答。1、《生化4》上的左枪手枪威力不小，但左轮手枪的子弹是什么样子的？哪里可以得到？草药和手榴弹是只在地上捡，还是可以用别的方法得？第一次遇见商人，选购入的第一个物品什么用？步枪和阻击枪都可以狙击敌人，哪个更强一点（都未升级过）？子弹只能捡和暴出来吗？还能怎么得？2、GB机上有一个游戏叫《口袋妖怪·金》的游戏，在黄金城的公园里有个捉虫大会，如何才能成为第一名？为什么捉不到什么好精灵？还有一个就是在关东地图的瀑布必须使有一个技能，但第5个gym（竞技场）的BOSS神龙守护者一直打不到，所以没有徽章，无法顺利通过，请问怎么使神龙使者出来和我PK？GB上有生化危机吗？有的话介绍一下好吗？就这些问题，希望龙哥帮我回答！（山东 小龙仔）



1、左轮是对付不少BOSS时比较好用的武器，子弹一般都是从在特殊地点拿到或者是打倒敌人后获得，另外还有一个特殊的子弹补给方法：去商人处升级枪支，升满后子弹也会自动补满，花了那么多钱改枪，免费附赠点弹药也是应该的吧（笑）。草药和手榴弹只能捡到，当然高级草药可以用低级草药合成获得。步枪和狙击枪？不要这么分类，一般我们都是通称为狙击步枪。BH4中Rifle加Scope的组合是最为常用的，由于其子弹比较容易取得，而且不少场景中可以说是必需物品，所以使用频率很高；Semi-Auto Rifle的优势在于，不用每开一枪就得重新打开一次倍镜，这在狙击复数目标时，大大提高了攻击速度，但是其存放空间是Rifle的两倍，这点就需要你进行权衡了。2、《口袋妖怪·金/银》其实是GBC游戏，不过也支持在GB上以黑白的画面玩。那个BOSS现在并不在道馆内，你应该先去附近的灯塔，在顶层你会遇见道馆的BOSS，不过因为她的PM生病了，并拜托你去丹巴市拿药。利用乘浪去丹巴市的药房就能拿到药，顺便把这里的道馆也挑了吧。之后再回到浅红市，到灯塔顶层将药交给BOSS后就可以回训练馆挑战她了，她的PM是钢系的。捉虫大会想要获得第一的关键就是速度，不要老盯着一只妖怪不放，觉得难抓就主动放弃，参加捉虫大会的主要目的是获得珍贵的道具，例如冠军的太阳石和亚军的流川石等，不过有少数几只妖怪是只能在这里才能做到的。GBC上有一个所谓的“生化危机”，不过那并不是CAPCOM制作的，有点挂羊头卖狗肉的味道。

半个月前入手了PSP，机器1330元，4G的高速棒310元，是否便宜（找人买的）？是全新机不是翻新机！下面有几个问题还望龙哥给予解答：1、PSP上的《真·三国无双》系列只有2吗？2、PSP上比较休闲的游戏有哪些？3、PSP最好的保养方法有哪些？还望龙哥能够多多给予提示，Thank you!（辽宁鞍山 色色）



1、PSP上有两作《真·三国无双》，也就是1代和2代。2、PSP上的休闲游戏倒还是蛮多的，比如《大众高尔夫》系列、《泡泡龙》、《音乐方块》、《LOCO ROCO》等等。3、保养方面，“没有最好，只有更好”（笑），龙哥在这里就介绍一下PSP的一些简单实用保养方法吧。首先最好给PSP买张屏幕保护膜贴上，专门的保护套也是必须的。充电的时候最好先把PSP接上变压器再插到电源上，充完后先拔电源，再拔PSP那头的连接线；长时间不使用时，把PSP完全的关机，不要老是挂着，对机子没什么好处。在UMD还在的时候不要强行弹开碟仓或突然断电，还有升级和降级过程中不能突然断电……

龙哥好，我在玩DMC特别版时，发现选择斯巴达那身服装后变身魔人后与其他服装变成魔人后的样子不一样，这是为什么？还有血宫中达到9999层后有什么奖励吗？DMC4有可能在PC上出吗？时间大约是多少？《大蛇无双》的特殊道具如何使用，请龙哥详细解答。小生先谢过！（天津 陶旭）



斯巴达服装？没听说过这个服装，5件隐藏服装中你指的是哪一件？这5件分别是赤裸上身装、DMC1的装束、DMC1的建议装束、传说暗骑士装和超级但丁装（无限魔力），你所说的是不是无限魔力那一套？这没有什么为什么，外表的不同而已。血宫模式打穿9999层后没有特殊奖励，血宫模式下有这么几个规则：



↑无限魔力装最为好用，不知道你指的是不是这一套？

1、血宫一共有9999层；2、消灭完一层的敌人，就会出现三个传送通道，水属性的通道为上升1层，并获得绿魔石补给，电属性的通道为上升10层，并获得白魔石补给，火属性的通道为上升100层，无任何道具补给；3、在血宫中不能存档、不能使用道具，不能更换职业武器；4、游戏难度会逐渐增加，特别是在9000层以后，敌人会强制魔化，但是其攻击力并无明显增长；5、某些层会出现爆炸魔，干掉后可得到白魔石和绿魔石补充。目前CAPCOM还没有公布PC版DMC4的开发意向，不过从系列以往的特点来看，最终出PC版DMC4的可能性还是比较大的，但具体时间目前仍然无法得知——PS3和360版都还没谱呢。《大蛇无双》中的特殊道具只要你拿到之后就会自动生效，无需专门再去“使用”。

偶像龙哥，最近还好吧？这是我第一次给你写信，心里还有些紧张呢，呵呵。我最近想买一台PSP，因为我现在在部队服役，没有条件让我买个主机，所以就选择了PSP，但说实话，我对掌机和主机的知识一点儿都不了解，不知道什么样的掌机才能适合我，又怕被那些BOSS骗，所以请求万知的龙哥帮忙。我的条件是：不能上网，不能下载游戏，也不能给掌机升降级，但我非常喜欢玩游戏，越多越好，资金也不是问题，那么请教龙哥，我该买什么型号的PSP？应该还需要买什么样的配套软件呢？怎么才能买到货真价实的呢？谢谢了龙哥，求你一定要告诉我，还有一件事，龙哥如果让你选择主机，你会选择PS2、PS3、还是XBOX360？因为等我复员之后我想买一台主机，但以前根本没有玩过，甚至连PS都没有摸过，所以请教一下？帮我选一选吧？谢谢啦！最后祝愿龙哥事业顺利、工资猛涨，万事如意！（新疆 张龙）



不用紧张，龙哥没有去新几内亚待过，没有吃人的习惯（笑）。这个问题该怎么说呢，如果“资金不是问题”的话，那么就全买正版好了……掌机方面，在“不能上网、不能下载游戏”的这个大前提下，不管是NDS的烧录卡还是PSP的记忆棒统统都没有用处了。单就自身的游戏而言，PSP完全无法和NDS相比，而它“时尚”的特长——例如听听歌啊、看看片啊这些，都需要你能上网，把资源下载下来才行，另外PSP的另一大特长——支持众多模拟器，同样也是需要上网下载才行的。由于你的情况比较特殊，所以可能NDS上大量的好游戏会更适合你。如果要买PSP的话，买最新的就好，反正都是玩正版，买

个送耳机、保护套的豪华版就够了。主机购买方面……先得问一问你什么时候复原？PS2早已经是昨日黄花，PS3目前很不好说，360方面暂时进展不大，龙哥倒是很奇怪备选项里怎么没有Wii？如果“资金不是问题”的话，那么三大主机都买了吧，呵呵。

万能的龙哥，你好！这是第二次给你写信了，最近想入手一台PSP，特请龙哥帮我一下。小弟是一个PSP白痴，什么都不懂，买只是被它那大大的屏幕和全身的光泽所吸引。1、在购买的时候，首先应注意什么呢？2、我想要1.5版的普通型，合理价位是多少？3、什么是PSP的升级，什么是软硬降啊？我真不懂，还有自制程序是什么东东？什么是ISO？小弟在这谢谢龙哥了，请一定帮我解答以上问题。（重庆 周洪钢）

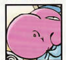
1、关于PSP购买，首先自然是尽量选择口碑和信誉都比较好的游戏店。购买时需要注意的就是机身是否有指纹、细节处的灰尘多不多，各按键的手感、实际运行一下PSP看是否正常，另外还有相应的配件是否齐全、是否全新等等。坏点方面可以实际拿个记忆棒拷上几张纯红、纯白和纯黑的图片方便测试。2、不要老盯着1.5版，1.5版是神机的时代早就过去了，现在基本上新机子都能刷好了，如果有BOSS告诉你他的机子是“1.5版”的话才是真正的有问题。普通版的话现在的合理价格应该是1350左右，大记忆棒得单买。3、所谓升级，是指索尼官方会每隔一段时间就推出更高级别版本的PSP固件程序，这些高版本固件程序往往可以支持更多的新功能，后来新出的游戏也往往需要高版本的固件程序才可正常游戏。如果你玩的是PSP正版游戏，那么定期升级即可，不会出现什么问题；但如果你是通过刷写PSP加记忆棒运行ISO的手段来玩游戏（这也是目前我国最流行的），那么盲目升级的话就有可能导致机器“坏掉”。我们可以用专门的破解程序包来模拟这个高版本的固件程序，这是另外一种意义上的“升级”。软降和硬降简单来讲就是通过不同的手段达到给PSP机器版本降级的目的，前者是通过软件，后者这是通过硬件修改。自制程序是指未得到索尼官方授权的玩家们自制的可以用来在PSP上运行的各类软件，这些软件使得PSP的功能得到了很大的拓展。至于“ISO”，你可以理解为PSP的游戏文件，一些破解组织会在第一时间会将光盘里的文件提取出来，你将这些游戏文件拷贝到记忆棒中，就可以不用光盘，直接用PSP来玩这些游戏了。你PSP方面的知识，还真得好好恶补一番了，好在实践出真知，你用了一段时间以后很多东西自然就会明白。

龙哥好，（老想喊“小龙女”）请问PSP上有什么AVG类型的游戏？现在的话，买PSP好还是买NDSL好呢？（北京 汪思雨）



PSP上的AVG游戏绝对是凤毛麟角，除了《古墓丽影》系列的两作（“传奇”和“10周年纪念”）之外，目前已出的PSP游戏中貌似也就这两款能够拿得出手了。至于未来，目前来看，好像也就一个《寂静岭·起源》值得期待了，其余基本上没有什么AVG类型的作品。不过音乐恐怖题材的《恐怖惊魂夜》和《弟切草》倒还值得一提，不过它们与其说是AVG游戏，倒更像是文字恐怖冒险，对日语的要求比较高，在动作性和解谜性上则比较少。至于“买PSP好还是买NDSL好”这种问题……大家以后还是尽量别问了吧。怎么说呢？关于这两款掌机的比较和评价杂志上已经反反复复提及过太多次了，选择主机时最需要注意的几大要素：主机价格、软件阵容（特别是你喜欢和想要玩的游戏）这两点对选购主机是最为重要的，D版支持方面，两者一个有烧录卡一个有记忆棒，都没得说；主机功能的拓展性也是需要考虑的。龙哥也不再针对这两款掌机用以上几项进行评价，实在是太老生常谈了，你就按照你自己心中的标准针对这几条进行详细比较，最后选择得分较高的购买就行了。这个世界上没有两全其美的事，有选择就有获得和付出，不同的只是多少问题——特别是在经济条件有限的情况下。最后提醒一句：买了机子是自己拿来玩的，一定不要从众，不要管大家都怎样怎样，遵从自己的真实想法才是最重要的。

龙哥，小弟有一些关于FF13的问题要问，希望可以回答：FF13、FF13 Versus、FF13 Agito是三款游戏吗？（内蒙古海拉尔 张岩）



对，是三款不同的游戏。其中FF13是正统的FF系列作品，是角色扮演类的游戏，对应平台为PS3；FF13 Versus则是一款格斗对战类的游戏，对应平台为PS3；至于FF13 Agito对应的平台这是手机，游戏类型为角色扮演。这三部作品同属“FF13 FABULA NOVA CRYSTALLIS”计划的组成体，不过正统续作的FF13仍然是最核心的部分，其余两款游戏属于衍生作品。它们之间的关系有些类似于FF7以及后来衍生出来的AC、BC、CC、DC等外传。



↑图注：SE代号“FF13 FABULA NOVA CRYSTALLIS”的三部曲计划。

辛苦你了龙哥！1、FF10最终BOSS的第二形态出来就是个全体即死，怎么办啊？2、《宿命传说2》里，后期那个黄金种子怎么种啊？我种不出来的说。还有就是后期在哪练级比较好啊？那个叫什么莉丝的小屋到最后她会给我什么？就问这些，有劳了是也！

（江苏苏州 孙以超）



1、首先那个并不能算是真正的最终BOSS，因为你在干掉普拉斯卡的究极召唤第二形态之后还需要打尤娜身上的召唤兽和真正的最终BOSS。它那招OD技并不是全体即死，只不过会扣掉我方全员3000－4000的体力而已，一开始可以先让莉丝用OD的调合装“力的记忆x2”做出圣战的药，每次吃都能打出9999，此战最重要的就是要及时回复HP，只要我方有队员的HP少于3000就要马上回复，另外就是要计算好BOSS发动OD技的攻击顺序。那两个会帮其回复HP的封印石不用管它，要打的话也要同时干掉。2、首先要得到种子，然后对种子进行施肥，然后浇水，在这个过程中种子会经过种植、发芽、树苗3个阶段，到最后就会结出新的种子。通过一些特殊的施肥方式，我们就可以得到黄金种子，用它可以去杰里克找到一名女子，在她那能换取传说中的八级装备。结出黄金种子是一个通过各种施肥组合不断结出新种子再培育的过程，以下是基本步骤：艾斯迪马的种子，波姆波姆的种子（第一阶段红肥料，第二阶段红肥料，第三阶段红肥料）→拉那堪阿鲁的种子，艾斯迪马的种子（第一阶段白肥料，第二阶段红肥料，第三阶段蓝肥料）→都路盖尼亚的种子，拉那堪阿鲁的种子（第一阶段红肥料，第二阶段蓝肥料，第三阶段不用肥料）→贝恩贝恩的种子，都路盖尼亚的种子（第一阶段黄肥料，第二阶段白肥料，第三阶段不用肥料）→欧拉欧拉的种子，贝恩贝恩的种子（第一阶段红肥料，第二阶段白肥料，第三阶段蓝肥料）→贾拉克的种子，欧拉欧拉的种子（第一阶段不用肥料，第二阶段红肥料，第三阶段黄肥料）→黄金的种子，贾拉克的种子（第一阶段白肥料，第二阶段蓝肥料，第三阶段黄肥料）。练级方面，如果你的队伍已经有65级以上了可以去斗技场，先打出团体赛和个赛的4个等级，然后不断打团体赛的第4级，一次打3场，每打完一次有35W奖金可以拿，而且3场的小兵都是隐藏迷宫里的杂兵，经验值很高。另外，地上军据点附近以及黄昏都市周边都是后期练级的好去处。你问的是维多罗王的城附近的小屋吗？进去后与其对话，会要你帮忙买几个日常生活用品，一共要买4次，第1次是买5个雪撬，在维多罗王的城可以买到，第2次买的东西在最终BOSS不远处的那个村落里，第3次买的东西在斗技场那个城中，第4次买的东西在隐藏迷宫那个城，4样东西都买好之后他会送给你1把弓，虽然这把弓的攻击力不是很高，但其附加的属性不错，可以用来合成。

THE USEFUL THINGS ABOUT WII

科普园地

Wii全方位上手指南 新手入门知识普及

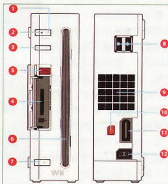
如今Wii在全球的销量已经超过XBOX360，成为新的三大主机之首。这期我们就为大家介绍一下与Wii相关的实用知识以及常用技巧和热门话题。



Wii，这个在英语俚语中并不怎么高雅的词，随着Wii不断膨胀的影响力，已经成为了人们生活中的热门词汇，它不仅是一台游戏机的名称，更已成为了一类游戏的代名词和一种新颖时尚的生活方式。自去年11月上市以来，各地的主机销量榜上经常都出现NDSL第一、Wii第二的景象，持续近一年的热卖，不仅使其把同期发售的PS3抛在身后，还抢下了先行一年的Xbox360的销量冠军宝座。也许，你正打算放下只能活动手指的传统操作方式，迈入体感游戏的新篇章；也许你正计划退出孤芳自赏的单人游戏，拉全家人一起共享快乐，那么本次的全方位上手指南，将带你从零起步，成为一名专业的“Wiier”。

硬件功能介绍篇

○主机正面及侧面



1、电源键：主要于开关和重启Wii主机，Wii Remote手柄也可以无线遥控主机的开关。需要注意的是，假如主机因为各种原因死机或者你想中断操作，不要直接去拔掉电源插头，而是要长按电源键5秒左右强制关闭。

2、指示灯：一共有三种状态颜色：分别是绿色、黄色和红色，其中黄色状态是开启了WiiConnect24功能之后的待机状态，此时主机还是和互联网保持着连接状态。

3、重启键

4、SD卡插槽：Wii的游戏存档是保存在主机内置的512MB闪存中，玩家也可以通过SD卡将其保存在其他地方备份。SD卡的MP3可以在图片频道或者《激情大卡车》、《永恒蔚蓝》游戏中设置为背景音乐欣赏，不过对中文信息歌曲兼容性不佳。

5、手柄同步键：红色同步按键，当初次使用手柄、带手柄去朋友家、手柄出现异常无法与主机连接时，都可以通过此键和Wii Remote电池仓处的按键配合来完成操作。

6、吸入式光驱：Wii采用了吸入式光驱设计，提升了整体的感觉。光驱可以读取NGC的特质8cm和标准的12cm D5格式DVD光盘，但是目前除非经过一些其他软件的支持，否则是无法读取普通DVD电影以及CD等。光盘放在光驱舱口时会自动吸入，还会发出优雅的蓝光，注意光盘数据面要朝向左侧。

7、退仓键。

8、USB接口：可以与各种USB设备相连，不过不能读取类似U盘等储存媒介中的数据，但可以拿来给USB接口的手柄充电套装及其他这类设备充电。此外，主机软件更新到3.0以上后可以使用USB键盘在留言板、购物频道中输入文字，但是暂不支持互联网频道。

9、散热口。

10、感应条接口：感应条是用来测知Wii Remote手柄移动的设备，需放置在显示设备周围。感应条的连接线比较细，整体给人弱不禁风的感觉，玩家也可以选择第三方厂商推出的无线感应条，或者用两根蜡烛自制无线感应条。感应条一般摆在显示设备的正上方或者下方（日版菜单：**[センサーバ−の设定]−[テレビの上]**或**[テレビの下]**，注意不要过于靠里侧，避免有死角，然后在主机设定中确认位置。

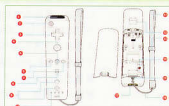
11、AV复合接口：可对应AV端子线、S端子线等各种影音线材，主机附带的AV端子线效果差强人意，有条件的玩家还是要选择S端子或者色差端子。Wii主机支持480p游戏，但480p只能在接驳色差端子的情况下才能打开。

12、电源接口 Wii电源的视在功率是95VA，一般购买一台100W的变压器就足够使用了。建议玩家不要选择各种组装的220V直插电源，该产品用料和制作都比较粗糙，很容易烧毁，同时对视频线干扰较为严重。

○右手手柄：

1、信号发射口。

2、电源键：可无线开关Wii主机，非常方便。但是要注意的是，如果打开了WiiConnect24功能，此时通过手柄关



机的话，主机则会进入黄灯的待机状态，如果需要拔下电源插头的话则需要先长按主机电源键关至红灯状态。

3、十字方向键。

4、A键。

5、6、7导航键：－，＋和Home键用于随时切换到Home Menu，进行退出、重启游戏等操作，并且手柄扬声器的音量大小、震动开关也要在这里调节。这是常常被玩家忽略的一点。中途更换游戏的话，最好也先通过Home键切回主菜单。

8、扬声器：很多玩家都反映经常在玩《Wii Sports》时一个手柄没有声音，这是由于WiiKey直读和美版《Wii Sports》游戏兼容性的问题，退盘后放盘重开或者同步手柄都能够解决。

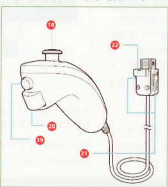
9、数字键：当玩一些竞速类游戏或者虚拟主机中的FC游戏时，Wiimote要由平时的竖握改为横握，这时候1键和2键就成为了主要的控制键。

10、LED灯：手柄下方的四盏LED指示灯起到了区别玩家的作用，多人游戏时，1号手柄亮起最左边的，2号手柄则是第二盏，依此类推。此外，在手柄和主机刚开始同步或者关闭主机情况下按任意键时，指示灯就会闪动，此时闪动的指示灯数量就是手柄电池的电量。

11、腕带。 12、B键。 13、腕带卡扣。14.手柄同步键。

15、挂绳孔。 16、挂绳。

17、扩展接口：很多情况下，Wii Remote是要搭配Wii Nunchuk使用的，此时Nunchuk需要通过连接线接入Remote的扩展口，经典手柄（Classic Controller）同样如此，通过Remote的电池和无线通信功能发挥作用。



○左手手柄：

18、类比摇杆。19、C键。20、Z键。21、连接卡扣。22、扩展连接插口。

主界面、WiiChannel篇

Wii的主界面是由一个个板块组成的，这些都被称为Wii Channel，包含了Wii的各种应用功能，我们一起来了解一下：

1、光盘频道：将游戏光盘放入光驱内，主机便会自动读取相关游戏信息。

2、Mii频道：Mii是玩家在Wii世界的化身，不仅在网络中作为玩家的虚拟形象出现，而且在越来愈多的游戏中（如《Wii Sports》等）还会在游戏中登场亮相。Mii形象可以储存在WiiRemote手柄中，这样在去朋友家游戏时就可以使用自己的Mii形象，方法是在Mii广场中点击右侧的手柄状图标。

3、图片频道：通过图片频道，玩家可以在大屏幕显示设备上便捷地浏览储存在 SD卡的图片、视频和音乐。图片除了基本的放大、缩小、旋转外，还有一些诸如涂鸦、裁减等实用功能，还可以拿图片当拼图玩。同时玩家可以通过邮件把自己的图片或者Mii形象发给朋友。

Wii支持最大分辨率8192×8192的.jpeg格式图片，每张SD卡内的图片不能超过1000张；支持最大分辨率848×480的.mov或.avi格式视频和.mp3格式音频。

4、购物频道：购物频道的主要作用就是虚拟主机游戏的下载，玩家需要花费WiiPoints点数或者支持双币支付的信用卡购买经典主机上的老游戏怀旧。FC游戏为500点、SFC游戏为800点，N64游戏为1000点，1点折合1日元。此外，7月份以后原本免费的网络浏览器也需要在此花费500点购买。8月7日更新3.0版本系统以后，购物频道得到了大幅强化，商品的摆放、介绍都更加合理，也便于玩家搜索。

5、天气频道：“在出门之前用 Wii 确认一下天气”这就是天气频道的用途，

而不用再观看电视节目定点的预报或去相应的气象服务网站。不过日版Wii的天气服务主要还是集中在日本国内，能够查到的国内城市较为有限，预报周期段、也不能设置为默认城市。

6、浏览器频道：玩家可以通过基于PC上Opera9浏览器改进而来的Wii专用浏览器来上网冲浪，支持Flash插件，但是不支持Java程序应用。此外浏览器暂不支持部分中文显示以及USB键盘输入，所以平时的使用范围较为有限。

7、新闻频道：新闻频道与天气频道一样，都可以通过WiiConnect24功能随时更新内容，包括政治、经济、国际、社会、体育、娱乐等几个分类。同时，3.0版系统后，新闻和天气频道可以直接在主界面显示出部分醒目信息。

8、投票频道：投票频道相比其他频道来说，没有太强的实用性，更像是随意的小游戏。官方会定期放出问题和两个选择项供玩家选择，然后统计两种倾向的玩家数量。调查的问题很多都与生



活息息相关，如喜欢猫还是狗，休息日出去玩还是待在家里等等。

9、虚拟游戏频道：玩家在Wii Shop频道中购买的虚拟主机游戏就会出现在Wii的主菜单，直接选取就可以游戏。而且玩家的购买记录是保存在服务器上的，如果删掉游戏的话以后还是可以免费下载的。虚拟主机平台的手柄对应关系，图中标注O（*）的是指“部分游戏可能因为键位设置的关系造成操作困难”。

破解改装篇

Wii的直读芯片不像NGC时那样姗姗来迟，在主机发售两个月后就早早现身市场；也不像当初PS2时的百花争鸣，虽然也有大同小异的多种芯片，但真正普及开来的，只能算WiiKey一款。

目前市场上改装、零售的WiiKey几乎全都是各种克隆版，价格只有十几元，加上改装的手工费一般在50元左右，使用起来与正版芯片无异。直读的改装并不繁琐，不过需要一定的电焊技术和耐心，尤其是后来熔断针脚的主机，安装起来更要麻烦一些。但最新日版编号以125开头的主机全部更换了D2C版本的光驱控制芯片，无法用现阶段的任何一款直读改装，这也是最近一段时间主机价格上扬的原因所在。对于打算购机的玩家来说，是现在抢时间高价购入一台能改装的机器，还是等到以后有了破解再说，再或者直接使用正版，需要根据自身的情况决定。

WiiKey配有专用的设置盘，控制WiiKey全区读盘功能的开关和光驱读速等，玩家可以购机时索要或者自行下载刻盘，不过实用意义有限。Wii最近更新的3.0版系统封杀了FreeLoad软件、金手指软件和WiiKey的设置盘，但可通过制作成GC游戏合集的形式读取。WiiKey一直表示要放出新版的升级程序，但迟迟没用露面，不过改进之处主要是在部分游戏的兼容性上。

Wii的盗版游戏盘大多质量欠佳，有相当比例无法读出或者噪音、震动较大，对光驱有一定的损伤，有条件的玩家不妨选择自己下载镜像刻录或者翻刻买来的盗版游戏。用光盘刻录这类软件可以很方便地抓取盗版盘镜像和刻录，建议选用质量较好的DVD-R刻录盘，采用4X或8X刻录。

NGC游戏篇

很多玩家买来Wii之后打算玩些NGC经典游戏，弥补当年没有NGC主机的遗憾，这方面也有几点需要注意一下：

1、必须使用NGC手柄和记忆卡

用Wii玩NGC游戏必须使用NGC手柄和记忆卡，不能用Wii手柄或经典手柄替代，也不能把存档保存在主机的闪存中。而且从NGC时代延续下来的一点是，美版和日版NGC游戏的存档不要保存在一块记忆卡上，要分开保存。手柄和记忆卡组装产品即可，虽然质量不如原装产品，但是目前国内原装的NGC各类周边都比较稀少。

2、需要换盘的游戏分开刻录

像《生化危机0》这样的NGC大作都是采用双碟片，所以就面临一个换盘的问题：首先是有的品牌直读不支持换盘，以及是个别直读不能够顺利换盘，不过数量较少；其次有的玩家或商家为了方便，将两张8cm碟片刻成一张12cm大盘的合集，这种情况下如果游戏在换盘前没有存盘点而是直接提示换盘，就没有办法进行下去，合集游戏首先进入的是合集的引导程序，而无法直接引导至游戏的B盘，遇到这种情况只能换用两张光盘的版本。

影音使用篇

Wii主机附带的是标准AV端子，此外还支持常见的S端子、色差端子、日本的D端子和欧洲的SCART端子。Wii的各种线材都是专用接口设计，不与一般的影音线材通用，甚至不与前代主机的兼容，所以均需要单独购买。

Wii最高支持480p画面输出，该功能需要使用色差端子才能使用，并在设置菜单中打开480p选项（日版菜单为在[プログレッシブ]中选择[プログレッシブ]）。建议只要显示设备支持，就选择色差线传输，才能达到最好的画面效果。目前市面上原装色差端子线价格在200元以上，而各种组装色差线只有几十元，虽然原装线无论是用料还是做工都要好上不少，但是两者在使用效果上基本没有差异。不过组装线也有低价的劣势，就是抗干扰性较差和容易接触不良，很多玩家使用直插电源加组装电源时都反映有明显的干扰纹，所以一方面可选择北通、黑角等品牌线或者做工较好的组装线，另一方面不要使用组装的直插电源。

显示设备方面，建议选用29寸以上支持480p的电视或者投影仪，Wii的操作距离一般是2-3米，如果屏幕过小观察起来比较吃力。还有很多玩家因为各种原因打算在显示器上玩Wii，除了选择一些自带电视功能的显示器外，比较好的方案是通过完美色差等VGA BOX或支持宽屏显示器分量输入的电视盒进行转接，也有较好效果。

音频方面，Wii支持Dolby Pro Logic II，能营造虚拟的五声道效果，由于Wii不支持光纤输出，所以需要用两条RCA音频端子或其他转接方式与支持的音响设备连接，并在设置中打开环绕立体声选项（日版菜单在[サウンド]中选择[サラウンド]）。

网络应用篇

除了联机交换、对战，Wii Channel中很多应用都需要接入互联网才能实现，系统升级的主要方式也是网络（日版游戏至今都没有提供2.2J的升级程序）。Wii主机支持802.11b/g无线通信协议，可以通过无线路由器、USB无线网卡（包括国内广泛使用的“神卡”）无线连接网络，这也是最经济的方法。或者也可以选择Wii专用的有线网络适配器，该周边官方售价为2800日元（约合人民币180元），但国内也有很多组装高仿产品，价格要便宜许多。

玩家在连接网络时，尤其是第一次，经常会遇到一些错误代码，此时玩家应检查一下网络设置，尤其是IP、网关等大多需要手工输入，不能解决的问题可以记下错误代码上网查询。检查路由的DHCP功能是否打开、更换频段为1、11、6等频段、降低加密等级都是常见的解决措施。错误代码“52230”是最经常遇到的一个错误代码，主要是因为网络或任天堂服务器繁忙造成的无法连接，玩家可换个时间尝试，一般凌晨3-6点是连接状况较好的时段。3.0J版系统更新之后，任天堂改进了网络服务，在一定程度上提高了玩家联网尤其是进入Wii Shop的速度。

部分网络应用需要双方的Friend Code，这就需要相互添加Wii Number。玩家可以进入主界面右下方的信封图标的留言板，点击新建，然后下图中右侧的地址簿中就能看到自己的Wii Number，每组四个数字共四组。

玩家还可以通过专用通讯协议将DS掌机与Wii联动，不过目前只有《口袋妖怪 战斗革命》一款游戏支持此项应用。不过任天堂自NGC时代就大力倡导家用机和掌机的联动，Wii也不会例外，相信以后会有更多的此类游戏出炉。

关于Wii“变砖”的问题

Wii玩家最担心的一个问题非“变砖”莫属，这是改装直读带来的后遗症。变砖可分为“全砖”和“半砖”，前者是指开机后便出现错误提示页面，无法进行其他任何操作，大部分全砖机主要由第一个变砖游戏-美版《超级纸片马里奥》造成，后者是指能够进入主菜单、能运行游戏和其他频道等，但是无法进入主机设定菜单进行相关操作。

变砖是由于直读芯片的全区读取功能间接导致的，部分Wii游戏附带主机升级程序，由于各地区版本之间的升级程序略有差异，玩家使用其他区域版本游戏时如果误写了该版本的主机升级程序，就会对主机原有版本的系统进行错误的刷写，从而导致变砖。

避免变砖的方法也比较简单，只要玩家平时稍微留意一下就可以完全避免，可以归纳为以下三点：最一劳永逸的是只玩本区游戏，这是不会有任何变砖危险的；二是及时通过网络升级主机到最新版本，同时在运行其他版本游戏时先在网络上查询该游戏是否危险，在不确定的游戏弹出升级提示时立刻关机；三是通过“Wii Brick Blocker”等软件将下载的游戏镜像进行过滤，去除升级程序再进行刻录，不过个别游戏会因此无法运行。

目前会造成变砖的游戏（针对日版主机，游戏为美版或欧版）有：2.0J版本以下不可运行的《超级纸片马里奥》、《真人快打：末日战场》和《马里奥聚会8》；2.2J以下不可运行的《马里奥足球 激情四射》。任何日版机暂不要运行的《轻松头脑教室Wii》和《口袋妖怪 战斗革命》，“脑轻松”的语言由主机版本决定，日版机玩美版也只有日文，所以没有使用的必要；“战斗革命”暂时未经3.0J验证，但2.2J时会造成变砖。

□文/WiiChina论坛

神圣的苍之水晶
守护着一颗被邪恶红月映照的星
能将二人之力合为一体的双子们
就在这颗星上诞生
双子们原有的幸福
在红月的光芒下逐渐扭曲
一切命运
都在水晶之上镌刻而成——

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

□文/著子

NDS	本刊译名：最终幻想水晶编年史 命运之轮			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007年8月23日	
动作角色扮演	卡带	日版	1-4人	1GB

游戏模式

本作中共有单机及多人两种基本模式。

在单机模式中，玩家要独自操作主角沿着故事主线展开冒险。游戏途中会陆续有同伴加入主角的队伍，玩家需要在同伴之间不断切换，利用不同种族同伴的特性及技巧解开迷宫中的各种谜题。

在多人模式中，玩家可以根据喜好编辑出属于自己的原创角色，然后通过无线联机模式与别的玩家共同展开冒险。这个模式支持4人同时进行游戏，每名玩家最多可以编辑8名角色。游戏的形式是任务制，通过不同种族角色的自由组合，可以得到不同的攻略体验。进入多人模式后，会看到三个选项：

“パーティを作成する（编成团队）”，也就是“建组”，开设团队之后等待其他联机者进入；

“パーティに参加する（参加团队）”，也就是“进组”，进入其他联机者开设的团队；

“ひつおりであそぶ（独自游戏）”，也就是一个人玩多人模式。

无论选择一人还是团队，进入多人模式后，游戏都会让玩家选择使用的角色，如果没有设定好的角色，玩家就必须先设定之后再进入游戏。

多人模式的迷宫中无法进行记录，只能在世界地图上记录下玩家所用角色当前的状态资料，下次选择同一角色进行游戏时，等级、能力、装备及获得道具会完全继承。

以水晶为名的传说再度降临 和同伴携手探索命运之旅

《水晶编年史》算是FF外传中比较特殊的作品，ARPG的游戏类型和重视多人游戏的方向使其拥有了独自的爱好者群体。本次登陆NDS的《命运之轮》继承并发展了前作的特点，以全新形式出现在玩家们面前。

系统菜单及键位解说

在游戏中可以随时按START键打开系统菜单。菜单右边显示的是主角的当前状态与各项数据，按住方向键左或右再按Y键可以切换装备和魔石的显示。左边的选项分为四栏：

持有物品（もちもの），可以分类查看及使用目前持有的道具；

装备（そうび），可以查看及更换装备；

装备特殊效果（そうび特殊效果），查看装备上附加的能力；

等级技能(レベルアビリティ)，查看各角色通过升级附加的技能。

用触笔压住菜单中的项目片刻，就可查看该项目的具体说明。

键位解说

按键	功能
方向键	移动
A	攻击、捡拾道具、确认
B	跳跃、取消
X	使用道具和魔石
Y	举起场景中的物体
L	设置魔石、呼叫同伴
R	发动各种族的特殊能力



↑虽然同是攻击键，对应各种族角色时作出的动作却不相同，熟悉角色的性能是相互进行配合的关键所在。

基本操作



本作中，玩家将操作主角在上屏中展开冒险，下屏是菜单和辅助界面。上屏左下方会显示出两个数量计，上面一行是HP，即生命值，HP成为0即变成战斗不能状态，队伍中所有成员HP都成为0就GAME OVER了，战斗中需要随时回复。下面一行是SP，即特技值，使用各种特技都会消耗SP，SP成为0就不能再使用特技了。

A键是攻击键，连续按A可以发动连续攻击；B键是跳跃键，跳跃中按A键可以进行跳跃攻击；Y键是抓举键，对准场景中的物体、敌人或同伴按Y键可以将之举起，之后再按Y键是放下，按住方向键再按Y键是向输入方向投掷；

点击下屏中央下方的地图标志可以进入地图画面，迷宫中已经走过的区域都会显示在地图上。

基本操作的小技巧

○举起敌人时按A键可以攻击被举起的敌人，对着墙壁按A键可将敌人叩向墙壁，此时不仅能对敌人造成伤害，还有一定几率掉落道具。

○跳到敌人身上按A键可以使用踩踏攻击。

○向着飞在空中的敌人跳跃可以攀住敌人，之后再按A键可以对攀住的敌人发动攻击。

○在迷宫中，按R键后可以原地改变主角面对的方向。

○从敌人身上掉落的金钱和道具等东西要经过1分钟左右才会消失，而且可以用Y键举起后叠放，利用这些东西可以当作落脚点登上高处。

○场景中的桶和リルティ族（ミース）的壶可以当作水中的落脚点使用，不过，将桶投掷进超过一定落差的水中时会坏掉。

○在举起道具的状态下面向墙壁投出道具，可以将道具投到操作角色的头上。这样可以一边搬运道具一边进行攻击，也可以利用二段跳将道具运到高处。不过，以这种方式顶在头上的道具很容易掉落，行动时应当小心。

○举着同伴的己方角色也可以被举起，此时会形成三人“叠罗汉”的状况。让セルキー族（ナッシュ）以外的三个人“叠罗汉”，再利用セルキー族的特技二段跳，可以迅速到达很高的地方。

巧妙地利用模式与种族技能 在机关重重的迷宫中打开道路

本作中迷宫的解谜要素很多，在单人模式中体现得尤为明显。除了利用“魔石”及“种族技能”等基本系统破解机关外，还应该掌握各种操作上的小技巧，这样往往可以在攻略迷宫时找到捷径。

莫古印章

在游戏中的各处可以看到《最终幻想》系列的著名角色——莫古利（**モーグリ**），与它们对话后，就可以在游戏刚开始时得到的印章卡上加盖“莫古印章（**モグスタンプ**）”，收集莫古印章后，可以陆续开启小游戏等各种隐藏要素。可以加盖莫古印章的莫古利大多出现在迷宫的水晶形记录点附近。与已经加盖过印章的莫古利对话可以进入“莫古上色（**モグペイント**）”模式，将莫古利涂装成自己喜欢的颜色，并将作品记录在存档中。之后，在游戏的开始菜单中选择“莫古外出（**モグおでかけ**）”，就可以通过Wi-Fi相互交换涂装好的莫古利。

莫古利的小技巧

按Y键将可以进行“莫古上色”的莫古利举起，莫古利身上会随机掉落出道具及配方，这些都是玩家在迷宫中没有拾取而消失的东西。需要注意的是，这些掉落的东西是单机和多人模式共用的，玩家可以在单机游戏终盘时打倒敌人留下素材，记录之后进入多人模式，再举起莫古利拾取素材，这样就可以在多人模式的较低等级时获得高级的武器防具。

道具合成

主角在迷宫中冒险时，可以获得“配方（**レシピ**）”及各种素材。在城镇等地的“工房”中，可以根据获得的配方，用手中的素材调合出新的道具及武器防具。

与工房的接待人员对话后，选择“定货（**オーダー**）”就可以开始调合。首先要选择配方，然后检查配方上记载的素材是否齐备，如果齐备，只需支付相应的金钱，就可以将素材调合成配方上记载的成品了。利用这些方法，可以快速获得档次较高的武器防具，使冒险变得更加轻松。

道具合成的小技巧

○有些素材也是需要通过合成获得的，在迷宫中应当尽量搜集配方，并且随时检查身上配方可以调合出的物品，才能在调合高级装备时保证调合顺利。

○工房中也出售一些常用素材，不妨随时检查一下出售的货物，以省去收集某些素材的时间。

使用道具

本作中，可以在战斗中使用的道具共有8种，其中包括回复HP的“回复药（**ポーション**）”，回复SP的“以太（**エーテル**）”，以及6种魔石。8种道具分别表示在下屏右边的8个道具格中，捡到或者买到这些道具后，道具的数量就会自动在相应的道具格中增加。各种道具都有携带上限，当主角在迷宫中拿到各种“口袋（**ポケット**）”后，可以使道具的携带上限提升。

使用道具时，先通过点击选中想使用的道具，之后按住X键，上屏中就会出现准星（**ターゲットリング**），在按住X键的状态下可以通过方向键调整准星的位置，之后松开X键，就可以对准星瞄准的目标使用道具了。

在按住X键进行瞄准期间，如果按下L键，可以将道具固定设置在准星所在的位置上。固定之后，即使松开X键道具效果也不会发动。此时再按一次L键，道具效果就会在固定好的位置上发动。另外，固定道具之后即使不按L键，道具效果也会在经过一段时间（大约6秒）后自动发动。

使用道具的小技巧

○将魔石固定设置在场景中之后，再在固定魔石的位置上叠加固定其它魔石，可以使出更加强力的魔法。

○在游戏中加入同伴以后，当用魔石的准星对准敌人时，下屏中同伴头像旁边的魔石符号会闪烁，此时点击该同伴的头像，就会从该同伴身上再次出现魔石的准星，将其对准前面的准星，准星就会发光，此时使魔法发动，就会使出威力大幅提升的“重叠魔法（マジックパイル）”。注意，每名角色的道具栏光标位置是分别设定的，只有当同伴的道具栏光标停在有残量的魔石栏中时，才能发动这一技能。

○在道具栏中用触笔持续点住道具片刻，可以查看道具的说明。

○用触笔点住道具栏中的道具拖到下屏中央的空白处，可以将道具丢在上屏场景中的地上。



种族

冒险途中，会有同伴陆续加入主角的队伍。这些同伴分属于不同的种族。游戏时，下屏左方会显示出队中所有成员的头像，点击某位成员的头像，即可将操作角色切换成这名成员。当前没有操作的角色会作为NPC追随操作角色一起展开行动，当同伴的距离拉远时，按L键可以将同伴瞬间召唤到眼前。如果按住L键行动，则同伴们会始终追随在操作角色的身旁。游戏中出现的种族共有4个，每个种族都具有不同的特点：

库拉巴特（**クラヴァット**）族：主人公尤利（**ユーリィ**）和切琳卡（**チェリンカ**）所属的种族，擅长剑术。库拉巴特族身体强壮，攻击力和防御力都很高，还拥有连续斩击和蓄力斩击等攻击技巧，是战斗时的主力。

尤克（**ユーク**）族：阿尔哈纳雷姆（**アルハナーレム**）所属的民族，擅长魔法。尤克族拥有从魔石中引出魔力的技巧，适合使用魔法作战，并且能破解各种魔法机关。

莉尔缇（**リルティ**）族：米斯（**ミース**）所属的民族，擅长炼金术。这个种族拥有称为“壶技（**ポットアクション**）”的特殊动作系统。操作莉尔缇族人时，只要按住A键，角色面前就会出现魔法壶，之后再次按住A键蓄力，松开之后，角色就会藏身在壶中向面对的方向滑行，利用这一技巧可以穿越场景中狭窄的缝隙或布满荆棘的地板，也可以打破画有壶形标志的门。滑行中，可以用十字键改变滑行方向。另外，滑行时角色处于无敌状态，撞到敌人时还可以对敌人造成伤害，可以当作攻击技巧使用。

塞尔奇（**セルキー**）族：纳修（**ナッシュ**）所属的民族，擅长弓术。塞尔奇族拥有二段跳能力，在段差地形行动时非常重要。同时，塞尔奇族还能用箭射中远处的目标。



种族特技

每个种族的角色都拥有名为“种族特技（**レイスアビリティ**）”的特殊技能。冒险时，下屏中央会出现一个标有“R”字样的标志，点击标志或者按R键就会进入种族特技界面，之后就可以根据相应操作使用种族特技了。

库拉巴特族的种族特技是飞跃攻击。进入种族特技界面后，只要点击屏幕中的敌人，就能消耗SP使出强力的攻击技。

尤克族的种族特技是“魔术尾（**マジックテイル**）”。迷宫场景中有一些叫做“魔术头（**マジックヘッド**）”的魔法柱，进入种族特技界面后，用触笔点击“魔术头”的尖端，将其中蓄积的魔力拖向指定目标，就可以开启各种机关。另外，在特技界面中点击场景中的魔石并用拖曳的动作在屏幕中划线，就可以制造出魔法墙攻击敌人。

莉尔缇族的种族特技是炼金术。操作莉尔缇族人接近场景中一些冒出元素气体的管道后能够吸收元素，之后进入种族特技界面，下屏中就会出现炼金釜，点击釜中的元素就能将元素溶化，之后用触笔在釜中用画圆的动作进行搅拌，屏幕左上方的指针就会向左移动，让指针持续停留在标杆的绿色区域中，标杆下方的灯就会亮起，三盏灯全部点亮后，釜中就会出现根据所溶元素种类而炼出的魔石。点中魔石拖到釜外，魔石会掉落在场景中，捡起魔石之后就可以正常使用了。

塞尔奇族的种族特技是蓄力箭。进入种族特技界面后，只要点击屏幕中的目标，就能消耗SP射出强力的飞箭。



←利用特技调合魔石。

伴随陷入悲剧命运中的双子 谱写出用信念开拓未来的传奇

本作的故事发生在前作故事的2000年前，是一个“人们对水晶之力感到恐惧”的时代。世界上存在着神圣的水晶和邪恶的红色水晶，本作的主人公们在水晶之力的相互碰撞中被卷入了悲剧性的命运。

PART-1

宁静的小村庄中，一对双胞胎尤利（**ユーリィ**）与切琳卡（**チェリンカ**）正在聚精会神地看着老爹拉托夫（**ラトフ**）用柴刀劈柴。看罢多时，两个小家伙都想试试劈柴的感觉，老爹便放下了柴刀，让二人合力来拿。可是，即使尤利和切琳卡使尽了力气，也举不起这把沉重的东西。这时，同村的尤克族人阿尔哈纳雷姆（**アルハナーレム**）和莉尔缇族人米斯（**ミース**）从后面走来。二人告诉这对双胞胎，不能单纯使用力气，而应该利用魔力的流动来感受与移动物体。在拉托夫的指导下，尤利和切琳卡合力举起刀，顺利地将木柴一分为二。拉托夫告诉二人，感到绝望就会封闭自己的道路，只有相信自己，才能获得一切力量。

拉托夫把刀送给了尤利与切琳卡。感到自己获得了新的力量的尤利当即拉着切琳卡跑到里山去探险。不知害怕为何物的尤利一直跑到了里山的最深处。切琳卡对阴森的洞窟感到有些害怕，刚要劝尤利回家，一位少女的身影突然浮现。以为碰见幽灵的切琳卡大声惊叫起来，还没等尤利明白是怎么回事，就拉上尤利没命地向外跑去。少女转过头来看了看两人，身影就静静地消失了。

此时，另一个戴着假面的不祥身影出现在尤利和切琳卡身后……

自分の村

○剧情之后，调查自己家中书架上的书；
○走出街道之外，发生和莫古利的事件；
○按Y键捡起钥匙，再按Y键将钥匙放在钥匙孔上，打开大门。

里山の洞窟

○踩下按钮将门打开；
○按住A键推动方形石块创造落脚点，踩下按钮让巨石滚出破坏墙壁；
○用剑攻击控制杆，打开右上与右下方的门，上方有记录点；
○进入右下方房间后会被关住，击倒两名敌人就能开门；
○进入右上方房间，破坏荆棘打开前进的道路；
○进入有吊桥的房间，将方形石块推到崖边，再以石块为落脚点进行跳跃；
○进入2F右上方房间，拿到钥匙，踩下按钮放下绳梯，再将钥匙放在钥匙孔上开门；
○来到记录点附近，将方形石块推到按钮上开门；
○踩下按钮让巨石滚出破坏墙壁，之后击倒所有敌人拿到钥匙，将钥匙放在钥匙孔上开门，进入BOSS战。
○用火之魔石打开的房间：这里要等**アルハナーレム**成为同伴后前来。用“**ファイア**”点燃7根蜡烛后出现落脚点，然后再用**アルハナーレム**的特殊技能制造落脚点，获得“攻击魔法3色**のポケット**”。

BOSS！

与蝎子形BOSS展开战斗。BOSS的主要攻击方式有从眼睛向正前方发射的光线，向侧面挥动的镰刀，以及向正前和正后方突刺的尾巴等。尾巴尖端的红色水晶是BOSS的弱点。由于普通攻击成效不大，可以跳到BOSS的背上，再跳起来攻击垂下来的尾巴尖端，这样可以对BOSS造成很大伤害。战斗胜利后接触水晶发生事件。

敌人掉落的道具：

ムーの毛皮、**ムーの**鼻、**ひょうたんいも**、铜**の**欠片、**ひよっこの**武器、三角目玉、妖精**の**赤い粉、**ボムソウル**、妖精**の**绿**の**粉、铜、**レッドストーン**、铁、骨、**しっかり**草、**お子さまの**武器

BOSS掉落的道具：

黑**クリスタル**、大**さそりの**目玉、**やわらか**布

宝箱和壶中的道具：

ほしがたにんじん、**ひょうたんいも**、铜**の**欠片、**まんまるコーン**、铜炼成

PART-2

夜晚，尤利和切琳卡陪伴在拉托夫的身边，站在村口遥望着远处的湖泊。看着湖中相传由人的灵魂转化而成的点点鬼火，尤利不仅想起了自己刚刚出生时就已去世的母亲阿切丝（**アーチェス**）。拉托夫告诉尤利和切琳卡，次日要带二人去雷贝纳・特・拉城（**レベナ・テ・ラ**城）去。听说要出门，这对双胞胎都感到很兴奋。

次日早晨，被双胞胎称作“阿尔”的阿尔哈纳雷姆将切琳卡从出生时就一直带在身边的奇特水晶做成了吊饰。对于这块蕴含着无穷魔力的水晶，阿尔感到很不可思议。告别阿尔后，尤利和切琳卡跟随拉托夫来到了王城雷贝纳・特・拉。拉托夫让尤利和切琳卡自己在街上转转，自己先去办事，城里的大钟响三次后在广场上集合。

大钟早已响了三次，可尤利和切琳卡在广场上等了很久，也没见父亲归来，切琳卡突然看见拉托夫向着城外的荒废街道走去，似乎在寻找什么东西。于是，二人追在拉托夫的后面，来到了被遗弃的街道（见舍**てられた**街）。

双胞胎在旧街道中一路寻找，却没有找到拉托

夫。尤利觉得城里的钟声似乎有些异样，听到之后令人觉得昏昏沉沉，正奇怪间，旧街道中突然出现了一头胸部镶嵌着红色水晶的巨型魔兽。尤利急忙应战，在魔石的帮助下，魔兽被打跑了。二人怕魔兽跑到街上去害人，急忙在后面追。拐了两个弯后，魔兽没了踪影，里山中的那名少女却再次出现，切琳卡吓得躲到了尤利的身后。正在此时，拉托夫从后赶来，少女的身影也消失了。听到二人的经历，拉托夫的脸上隐隐显出了一丝凝重。

自分の村

○在地图右上方与**ラトフ**对话；
○事件之后与**ラトフ**对话两次；
○从上方进入世界地图，前往**レベナ・テ・ラ**城下町。

レベナ・テ・ラ城下町

○与记录点左上方台阶下的蓝衣少年对话，钟鸣响2次；
○进入魔石屋对话，钟鸣响3次；
○回到中央广场，发生事件；
○从地图右下方前往"见舍**てられた**街"。

见舍てられた街

○在入口的房间对着红色雕像使用"**ファイア**"魔石，打开大门；
○在第2个房间里面将"**ブリザド**"魔石放到台座上，打开通向2F入口房间的门。
○门上有两个开关的房间：在第一道门前，将桶推到其中一个按钮上，再让主角踩上另一个按钮就可以开门。在有两个魔石开关的门前，先将魔法对准其中一个开关并用L键固定，再对准另一个开关，将两边同时破坏。被固定的魔法过6秒钟左右会自动发动，将魔法对准第二个开关之后只要略作等待，在固定魔法发动的同时松开X键即可。在固定宝箱和打倒敌人后出现的宝箱中都能拿到"攻击魔法3色**のポケット**"。
○在2F入口房间，对准蜡烛使用"**ファイア**"魔石开门。
○红蓝石块的房间：先攻击控制杆使石块变成红色，并击倒钥匙孔前的所有敌人使钥匙出现。然后，先踏上红色石块前进，攻击控制杆使石块变成蓝色，再踏上蓝色石块前进，攻击控制杆使石块变成红色。最后，拿到钥匙并放进钥匙孔内，门就能打开了。
○在记录点处，先对着蓝色雕像使用"**ブリザド**"魔石使蓝色石块向两侧移动，再对着红色雕像使用"**ファイア**"魔石使蓝色石块向上下移动。
○在设有防御型敌人告示板的房间中，对准铁开关在跳跃中持续按住A键开门。另外，从这个房间跳下去可以到达井中。
○进入井中后，只要将敌人全部击倒就会出现移动落脚点，通过跳跃回到上面。
○在有3支蜡烛的房间中，如果走下层会遇到死胡同，应该从上层前进。对3支蜡烛分别使用"**ファイア**"魔石就会出现地板，再将"**サンダー**"魔石和"**ファイア**"魔石分别放到台座上，就能打开通向记录点房间的门。如果将"**サンダー**"魔石放到另一边，会打开通向上面所述能拿到"攻击魔法3色**のポケット**"房间的门。
○在记录点处对着蓝色雕像使用"**ブリザド**"魔石，使蓝色石块向两侧移动，获得钥匙。利用移动地板来到上方，将钥匙放到钥匙孔内开门，进入BOSS战。注意，在记录点进行记录时请先将钥匙放下。

BOSS!

与牛形BOSS展开战斗。BOSS会使用光线及"**ブリザド**"魔法发动攻击。用魔法击中BOSS可以将其打翻，露出胸部红色水晶的弱点。此时跳到BOSS胸口上踩踏弱点就能对BOSS造成大伤害。打翻一次可以踩踏7次左右，重复数次即可取胜。战斗胜利后接触水晶发生事件。

敌人掉落的道具：

ファイアの魔石、**ムーの**毛皮、木**の**枝、骨、铁炼成、妖精**の**青**い**粉、头盖骨、**ブリザドの**魔石、**トカゲのウロコ**、铜、铁**の**欠片、**やわらか**布、**イエローストーン**、铁**の**武器
黑**クリスタル**、**ベヒーの**爪、**やわらか**布

宝箱和壶中的道具：

ファイアの魔石、**ポーション**、**ケアルの**魔石、**エーテル**、**ブリザドの**魔石

PART-3

尤利、切琳卡和拉托夫一起回到了村子。第二天一早，双胞胎一起去找阿尔哈纳雷姆，却没有见到。米斯告诉二人，阿尔要到巴尔山（**ヴァール**山）去采草药。

二人在村口追上了阿尔，吵着要一起到山上去。阿尔拗不过两个小家伙，只得让二人同行，但叮嘱二人一定要注意安全，因为巴尔山原本是尤克族的修行地，遍布机关，非常危险。

一行人来到雪山山顶，采到了巨型莫古利草。尤利和切琳卡正在眺望远处的景色，一只怪鸟突然出现在众人面前。看到怪鸟头上的红色水晶，阿尔不禁大吃一惊。众人合力击倒了怪鸟，阿尔告诉尤利和切琳卡，这种红色水晶是受到异质之力而产生变异的邪恶水晶，一定要小心。

当日晚间雷雨交加，原本宁静的山村突然遭到了袭击。一位不速之客径直闯进了尤利和切琳卡的家中，拉托夫一眼认出，来者是王都神殿的枢机卿库・查斯佩尔（**クー・チャスペル**）。这个戴着假面，气质阴险的男子似乎是为了掳走切琳卡而来，为了保护切琳卡，拉托夫倒在了查斯佩尔的凶刃之下。就在查斯佩尔向尤利和切琳卡一步步逼近过来时，切琳卡胸前的水晶吊饰突然发出了耀眼的光辉……



自分の村

○在**アル**家中和**ミース**对话；
○从世界地图前往**ヴァール**山。

ヴァール山

○进入1F不久，**アルハナーレム**成为同伴，之后用"**マジックヘッド**"点燃2支魔法蜡烛；
○在1F中央位置用"**マジックヘッド**"点击墙壁上的藤就可以使其长出，获得3张配方；
○在1F尽头，用"**マジックヘッド**"连续搭桥前进。用"**マジックヘッド**（黄）"点燃魔法蜡烛使岩石移动，从露出的狭缝跳下去，打破莫古利草附近的壶，可以获得"体力**のしずく**"。
○到达2F，用"**マジックヘッド**"做出上下移动的地板。山顶附近的横洞中有记录点，梯子上方有5个魔石的宝箱。
○到达3F，用"**マジックヘッド**"顺序做出1块、2块和3块石块打开道路；
○到达4F，用"**マジックヘッド**"搭起4座桥，再利用两岸的"**マジックヘッド**"搭出石块桥。对着巨型莫古利草按Y键进行收割就会进入BOSS战。

BOSS!

与鸟形BOSS展开战斗。来自上面及侧面的俯冲要专心躲避，一旦掉到崖下就会受伤。可以跳跃抓住BOSS进行攻击，也可以直接使用跳跃攻击。红色水晶弱点在BOSS的头部，当BOSS刺进地里时可以跳到头上进行攻击。此时BOSS为了抖落主角，会再次使用向地面的俯冲攻击，可以用跳跃躲开，如果操作巧妙，可以再次跳到BOSS头上。战斗胜利后接触水晶发生事件。

敌人掉落的道具：

ファイアの魔石、**マンマルコーン**、天使**の**白**い**粉、**ひょうたんいも**、铜**の**欠片、三角目玉、**エーテル**、**ムーの**毛皮、**マジックストーン**、

铁の欠片、铁炼成、ブルーストーン

BOSS掉落的道具：

シルク、金刚石、黑クリスタル

宝箱和壶中的道具：

レイズの魔石、ケアルの魔石、ポーション、エーテル、寒くない服、钢铁の武器、赤い帽子、青い帽子、暑くない服、マジックストーン、金刚石、ファイアの魔石、サンダーの魔石、钢铁の武器、绿の帽子

自分の村

○与スティルツキン对话；
○与おとうさん对话两次，发生事件。

PART-4

尤利醒来的时候，查斯佩尔已经不知去向。切琳卡还在自己的身边，但却如同失去了意志一般，两眼空洞无神，无论尤利怎么呼唤，也没有半点反应。

尤利将拉托夫埋葬在了屋后的空地上。在墓前，尤利想起了拉托夫教导自己“要相信自己”的话。于是，尤利默默地从地上拔出了拉托夫留下的剑。

数年过去了。在每日的勤修苦练下，尤利已经从小毛头成长为一名武艺高超的少年剑士。这一天，尤利正在练剑，身后忽然传来了轻轻的呼唤声。尤利转过头去，蓦然发现切琳卡正站在自家的门前。

自从那个雨夜的惨事发生以来，切琳卡第一次恢复了意识。看着对尤利成长后的相貌感到有些陌生的切琳卡，尤利不禁喜极而泣。

入夜时分，尤利独自站在当初和拉托夫一起欣赏村外景色的地方，切琳卡静静地从后面走来。如今的切琳卡也已经从当年的小女孩成长为一名美丽的少女，但不知由于什么原因，苏醒后的切琳卡的喉咙无法发声，只能通过水晶的念力和尤利交谈。切琳卡问起尤利以后的打算，尤利说，神殿的家伙们为了隐藏于黑暗之中的阴谋，应该不会就此善罢甘休，因此，自己要像父亲一样，为保护切琳卡而战。切琳卡低头看着自己胸前隐隐放出光芒的水晶吊饰，用意念对尤利说，一个人的魔力是没有意义的，只有两人合力才能产生创造未来的希望。二人决定，要一起寻找生存下去的道路。

第二天，尤利对切琳卡说，当年查斯佩尔来袭后，阿尔哈纳雷姆和米斯就失去了踪迹，从情况推断，二人很可能还活着。二人决定，先到当年和阿尔一起采莫古利草的巴尔山上去找找线索。

在巴尔山山顶，二人找到了被封在红色水晶之中的阿尔。尤利打碎水晶，将阿尔救了出来。苏醒过来的阿尔听尤利讲完当年发生的事，沉默许久，决定协助二人，粉碎神殿一派的阴谋。阿尔决定，要先到王都去，将事情报告给统治这个国家的王。

自分の村

○进入自己家中，发生事件；
○事件结束后，ユーリィ得到成长，相貌发生变化；
○从世界地图前往ヴァール山。

ヴァール山（第二次）

○1F中央原本因雪崩而堵塞的路打开，从这里向深处前进；
○到达2F，沿着墙壁推动冰块，打开通向上方的道路；
○到达3F，向右方移动铁塔，跳到铁塔上方落下的方块上就可以前进，之后击倒所有敌人，就会出现3块冰块。另外，在地图左侧三连浮岛尽头的宝箱中可以拿到“技のしずく”。
○到达4F，将岩柱向左方移动，打开通向下一个区域的路，如果移动冰块向上前进，则可以在左上方的宝箱中拿到“体力のしずく”。
○横向移动墙壁，来到记录点，移动重叠在一起的两个冰块，利用其攀上绳梯，进入BOSS战。

BOSS！

与水晶形BOSS展开战斗。如果中了BOSS使用的“ファイア”魔法，会陷入“燃烧”状态，应该尽量避开。如果觉得吃力，可以在BOSS放出“ファイア”魔石后迅速回收。不过这样做的时候应当时刻注意魔石携带量，如果拿满就不能再回收了。为避免失误，可以在战斗前把身上的“ファイア”魔石全部扔掉。利用石块当作落脚点发动跳跃攻击就可以顺利对BOSS造成伤害。战斗胜利后接触水晶发生事件，アルハナーレム重新成为同伴。

敌人掉落的道具：

龟の甲罗、サンダーの魔石、木の枝、天使の白い粉、金刚石、妖精の赤い粉、虹色ブドウ、铁の兜

BOSS掉落的道具：

铁、钢铁の武器、黑クリスタル、铁の铠、青い帽子、レザー、シルク、マジックスフィア、暑くない服

宝箱和壶中的道具：

ほしがたにんじん、变装セット、钢铁の武器、エーテル、ポーション

PART-5

三人来到了雷贝纳・特・拉城。对于切琳卡失去声音一事，阿尔认为这是当年强行使用水晶魔力留下的后遗症，根据当年拉托夫对魔力的研究，这种后遗症应该会在一段时间后自然恢复。听了阿尔的话，切琳卡感到安心了不少。

王都内部似乎弥漫着紧张的气氛，人们都在议论着什么事。众人探听后得知，原来附近森林中的花因为红色水晶的关系变异成了凶暴的魔兽，连王都的军队都有些束手无策。目前，国王正在招募义兵前往讨伐。

三人急着要见国王，就没有再多管森林的事，前往王宫门前。可是，这里的守卫只认名号，没有地位的人不准觐见国王。无奈之下，阿尔只得说出了自己当年曾经侍奉王室的事，要以宫廷魔术师“阿尔哈纳雷姆”的身份求见国王。不料，守卫却当场指责阿尔行骗，因为“阿尔哈纳雷姆”如今还在宫中执掌重权。阿尔听完大吃一惊，急忙解释这是有人冒名顶替，但守卫却执意不听阿尔的话，粗暴地将众人赶出了王宫。

回到街市上的众人苦苦思索该如何见到国王，尤利突然想起了招募义兵的事。告示中宣称，如果能够讨伐魔兽，王宫将颁发奖励，届时可能就有见到国王的机会。于是，尤利决定要到森林里去。阿尔虽然觉得这很危险，但看到尤利的决心，也就同意了。

在深渊之森（深渊の森）中，尤利等人遇到了一位被毒花所苦的塞尔奇族少年。众人击倒毒花，并替少年除去了残留在身上的毒素。这位名叫纳修（ナッシュ）的少年听说众人前来消灭困扰森林居民的变异魔兽，便决定和众人一起前进。

靠着纳修敏捷的身手和精准的箭术，一行人顺利来到森林深处，见到了花蕊部分镶嵌了红色水晶的巨大魔花。在众人的合力下，魔花被清除了，森林开始恢复生机。看到任务完成，尤利、切琳卡和阿尔准备回到雷贝纳・特・拉城去见国王。继承了塞尔奇族人重视恩义性格的纳修为了报答众人的搭救，决定陪伴众人一起展开冒险。

レベナ・テ・ラ城下町

○在城门前与守门人对话两次；
○从世界地图前往深渊の森。

深渊の森

○用“ファイア”魔石消去粘液打开道路；
○再次用“ファイア”魔石消去粘液，前往下一个区域；
○攻击控制杆移动木质地板；
○击倒毒花救助ナッシュ；
○ナッシュ成为同伴。操作セルキー一族人时，在跳跃中按下B键可以进行二段跳。
○利用二段跳登上高处前进；
○沿着箭头方向前进；
○用ナッシュ的箭射中靶子使地板移动；
○登上铁地板，在告示板前进行跳跃，抓住钢丝攀过深渊，来到记录点；
○用ナッシュ的箭射中靶子，打开第1把植物伞；
○降到下层，用ナッシュ的箭射中靶子，打开第2把植物伞；
○从左侧区域向上攀登，回到原区域，用ナッシュ的箭射中靶子，打开第3把植物伞；
○攀钢丝来到深处的区域，用ナッシュ的箭射中靶子使地板移动；
○用ナッシュ的箭射中远处的靶子使地板移动；
○再次射中远处的靶子，使地板向上方移动；
○用ナッシュ的箭射中靶子，打开第4把植物伞；
○乘上4把植物伞所在的地板来到上方，利用二段跳前进，进入BOSS战。

BOSS！

与花形BOSS展开战斗。先击倒触手，花就会开，此时应当跳到花瓣上攻击中央的水晶弱点。片刻之后花瓣会开始旋转并逐渐闭合，应该在此之前主动跳下。BOSS会散布毒孢子，被孢子击中会陷入毒状态，应当尽快用“クリア”进行回复。再过片刻，BOSS的触手会复活，再次重复上述步骤就可以了。另外，利用二段跳可以跳到蜂巢所在的树干上，打碎蜂巢后，站在这个位置就不会受到BOSS使出的魔法以外的攻击，如果站在最远端，则连魔法攻击也不会受到，可以从容进行回复。战斗胜利后接触水晶发生事件。

敌人掉落的道具：

ファイアの魔石、妖精の青い粉、ハチミツ酸、妖精の赤い粉、ブルーストーン、レッドストーン、食兽花の溶解液、トカゲのトサカ、铁の欠

片、不思议な花びら、天使の白い粉、丈夫なツル、クリアの魔石、谜の种

BOSS掉落的道具：

レッドストーン、铁、龙つぽい铠、铜、战士の武器、龙つぽい兜、金刚石、魔力满ちる圣衣、イエローストーン、食兽花の种

宝箱和壶中的道具：

ファイアの魔石、クリアの魔石、ケアルの魔石、魔力满ちる帽子、愈しの圣衣、龙つぽい铠、冰の武器、战士の武器、龙つぽい兜、プチアメジスト

PART-6

一行人重新来到了雷贝纳·特·拉王宫门前。守卫听说众人打倒了森林中的魔兽，一开始还有些半信半疑，但在阿尔的游说下，守卫终于放众人进了王宫。

在王宫的王座之前，众人向国王柯尔卡（コルカ）见礼。国王虽然服饰华贵，却显得形容憔悴，对众人的问候显得无动于衷，对曾经侍奉王家的阿尔也失去了印象。国王身边站着一名用头盔将面孔遮住的尤克族宫廷魔术师，此人似乎对尤利等人的到来颇为反感，对众人所说的打倒魔兽一事表示不相信，想把人赶出去，但周围的卫士们报告说森林的环境好转已经得到了证实，宫廷魔术师这才勉强让众人继续会见。

阿尔将尤利和切琳卡带到了国王的面前，说这对双胞胎是拉托夫和阿切丝留下的孩子。闻听此言，国王暗淡的眼神中突然闪出了一丝光芒。国王想走到众人面前询问详情，刚站起身，突然摇晃了一下，重新跌倒在王座上。一旁的魔术师劝国王终止会见，回到寝室去休息，面带痛苦之色的国王只得同意。

言语中，国王称呼站在旁边的这名宫廷魔术师为“阿尔哈纳雷姆”。阿尔早就看出这位假冒自己的魔术师是一名女子，待国王走后，阿尔走上前去，三言两语就拆穿了魔术师的假身份。不过，这名尤克族女子并不肯轻易认账，反过来要求阿尔举出自己是真正的“阿尔哈纳雷姆”的证据。阿尔也不多说什么，带着众人向王宫外走去。阿尔拜托众人和自己一起前往希埃尔（シエル）湖，说那里封存着自己的“过去”，也是自己昔日身份的证明。

在湖中央的遗迹深处，众人意外地见到了米斯。原来，当年村子遭到袭击时，米斯被袭击者连同炼金釜一起扔下了山，沿着地下水路一直漂流至此，数年来一直藏身在这个遗迹里。久别重逢，众人不免又是一番激动。突然，因大雨而崩塌的土石堵塞了众人前来的道路。米斯对众人说，遗迹中应该还有其它出口，现在有了大家的力量，一定能够成功逃出去。

此时，想起了此行目的的阿尔向米斯问起自己“过去的证明”——国王赏赐的锡杖是否还留在这里，米斯却说自己已经把那东西当成炼金术的材料用掉了，令阿尔感到颇为沮丧。不过，眼前的目标是成功逃离，阿尔也只好以寻找出口为先。

在遗迹的尽头，众人找到了通向外面的通道，可屋顶却突然坍塌了下来。千钧一发之际，尤利突然独自开启了水晶中的强大魔力，将塌落的石块暂时顶在空中，众人才得以穿越了通道。

通道对面是一个宽阔的竖井，正中央的地面上安置着一块已经失去光泽的巨大水晶。众人正在四处环视，尤利却因为过度使用魔力而倒在了地上。看到尤利的身体逐渐失去生命力，焦急万分的切琳卡突然喊出了声。伴随着切琳卡声音的回复，当年切琳卡看到的那位少女在水晶前出现。切琳卡走上前去，胸前挂着的水晶突然和眼前的巨大水晶产生了共鸣。巨大水晶发出了淡蓝色的光芒，整个房间随之笼罩在不可思议的色彩之中。少女的身影消失了，切琳卡从少女刚才出现的地方捡起了一件散发出魔力的法衣。

切琳卡将斗篷盖在尤利身上，法衣开始发出奇特的光辉。在切琳卡的呼唤下，尤利逐渐醒来，众人这才松了一口气。可这时，看着这件法衣的米斯却突然抽泣起来。在切琳卡的询问下，米斯和阿尔回忆起了当年的往事。方才出现的少女是王国的公主迪迪奥（テテオ），和尤利与切琳卡的母亲阿切丝一样，都是拥有能诱发水晶魔力的特殊能力的人。阿切丝当年是王国中屈指可数的水晶使，人称“星咏的巫女”，是迪迪奥公主的老师，而米斯是阿切丝的侍从。众人眼前的遗迹使当年王国为避免水患而建造的制御设施，尤利与切琳卡的父亲拉托夫是管理这里的魔法学者。迪迪奥公主在这个设施中学习操纵水晶之力，阿切丝在这里进行指导，一切都平静而有序。可是有一天，设施中的水晶在红月的光芒下突然暴走，整个设施崩塌，迪迪奥公主在事故中殒命，而后不久，神殿中的新教皇加尔迪斯（ガルデス）就将阿切丝抓进了神殿。拉托夫带着刚出生不久的尤利与切琳卡逃到了偏僻的山村，隐姓埋名活了下来。为了不让两个孩子被卷进父辈的悲剧命运，拉托夫始终没有将这段身世告知尤利与切琳卡。

得知自己的过去之后，尤利愈发觉得应当赶紧阻止神殿成员不可告人的阴谋，以避免悲剧重演。纳修利用攀援的技巧登上高处打开了传送门，众人成功回到了地面上。

レベナ・テ・ラ城下町

○在城门前与守门人对话，开启入城的道路；
○进入城中发生事件；
○从世界地图前往レラ・シエル。

レラ・シエル

○在入口处利用二段跳向深处前进，在外周的宝箱中可以拿到“守りのしずく”；
○在1F沿着道路向下层前进；
○在B1F湖之房间，用弓箭射中湖中心的靶子使地板向上升起。此时前方的房间由于水位较高无法进入，先走后面的房间，利用二段跳跳上升起的地板前进。
○在B1-2F深处的房间，对“マジックヘッド”使用“マジックテイル”做出3块石块的桥，再拉下控制杆降低水位；
○在B1-3F前方的房间，对“マジックヘッド”使用“マジックテイル”做出石块，之后一边踩住按钮一边用箭射中靶子，打开通向下方的门。注意，从这里向下前进之后，直到通过迷宫为止是不能再返回的，应该做好充分的准备。
○在B3-6F的记录点处，ミース成为同伴并可以操作。
○用ミース的ポットアクション通过孔洞；
○用ポットアクション穿越带刺的地板落到下方；
○用ポットアクション穿越跳台；
○用ポットアクション将门打坏并向下前进；
○一边踩住按钮一边蓄积ポットアクション，以降到下方；
○将“ファイア”魔石放到台座上降低水位；
○进入记录点，与同伴合流，继续向深处前进。
○在B6-7F瀑布的房间，向上前进，用ポットアクション穿越跳台，将“ファイア”魔石和“ブリザド”魔石放到上方的台座上，截断瀑布。
○在B8F向瀑布深处前进，发生BOSS战。

BOSS！

与鱼形BOSS展开战斗。BOSS会发射水泡，还会使用附加“晕眩”状态的攻击。先站在远距离用弓箭及魔法进行战斗，等地板移动过来之后，就可以跳到地板上用剑发动攻击。不过，如果一直站在移动地板上，会被地板拉到水中，应当注意适时脱离。战斗胜利后接触水晶发生事件。

敌人掉落的道具：

ひょうたんいも、ポーション、エーテル、プチサファイア、铜の欠片、铁の欠片、铁炼成、铁、妖精の黄色い粉、サハギンのヒレ、谜の种、プチオニキス、银、勇气の武器、雷の衣

BOSS掉落的道具：

三角目玉、炎の衣、雷の帽子、巨大鱼のウロコ、勇气の武器、黒クリスタル、骑士の铠、骑士の兜

宝箱和壶中的道具：

サンダーの魔石、ファイアの魔石、クリアの魔石、ケアルの魔石、骑士の兜、愈しの圣衣、骑士の铠、魔力满ちる帽子、プチルビー

レラ・シエル

○在B9F的通道向深处前进，发生事件；
○在B10F最深处和チェリンカ对话；
○和ナッシュ对话；
○和チェリンカ对话；
○和ミース对话两次；
○和アルハナーレム对话两次；
○和ミース对话；
○和チェリンカ对话；
○进入传送点，来到世界地图。

PART-7

众人赶回王宫时，已经是夜半时分。冒充阿尔的女宫廷魔术师一开始以“柯尔卡国王已经就寝”的名义阻止众人与国王见面，但当看到迪迪奥的法衣后，宫廷魔术师突然大惊失色，当即命令卫兵抓捕众人。正混乱间，柯尔卡国王走了出来。国王认出了阿尔和拿着法衣的米斯，阻止了宫廷魔术师和卫兵，将众人叫到了自己的房间。

尤利等人对国王述说了以往的经过。听完众人的话后，神色凝重的国王从迪迪奥的法衣中取出了一把装饰精美的钥匙。国王说，这把钥匙是名为“星之统治者”的雷贝纳·特·拉王室的象征。王室的血统中拥有水晶使的力量，但由于这种力量过于强大，最终为王室招来了灾祸。想到死去的迪迪奥，国王不禁黯然神伤。

就在这时，数年前袭击村庄的假面男子查斯佩尔突然出现，刺伤国王，夺去了钥匙。看到尤利和切琳卡，查斯佩尔似乎想起了当年被水晶之力击退的记忆，带着咬牙切齿的神情消失了。尤利等人还

没来得及对情况做出反应，就被冲进来的卫兵当成刺客抓了起来。

尤利等人被强制流放到了专门关押罪人的火山孤岛上，这里是个由熔岩和寒冰构成的地狱一般的世界。为了重新返回王城，众人开始设法寻找离开这个岛的方法。

在小岛顶端的火山口上，众人击倒了这里的守卫。突然，原本封闭的火山口喷出灼热的气体将众人困住，紧接着，山顶洞开了一个巨大的深渊，众人还没明白是怎么回事，就已经跌进了黑暗之中。

レベナ·テ·ラ城下町

○在城中与伪**アルハナーレム**对话两次；
○在王的房间与王对话；
○发生事件，自动前往罪人岛。

罪人岛

○跳到起始地点的房顶上，可以见到莫古利商会、武器防具店、杂货店、魔石商店和工房。在这个迷宫中会出现熔岩和寒冰地面，踩到熔岩地面会变成“燃烧”状态，踩到寒冰地面会变成“冰结”状态，尽量不要接近。
○在第2个房间中，让**ミース**通过R键或者蓄力将壶放到天蓝色瓦片上，壶就会上升，跳到壶上；
○利用二段跳跳上天蓝色瓦片，再跳到壶上来到上方，拿到钥匙；
○踩在按钮上或者将器物放在按钮上就会使附近的落脚点移动，利用壶、罐等东西压住按钮打开道路；
○将钥匙放在钥匙孔中打开墙壁。
○在第3个房间中，将壶放到天蓝色瓦片上，再跳到壶上就能前进。
○在第4个房间中，用箭射中气球，钥匙就会落下，将钥匙放在钥匙孔中打开墙壁。
○在第5个房间中，破坏冰柱，顺序将“**ファイア**”“**サンダー**”“**ブリザド**”魔石放在台座上，依次打开3道屏障。另外，在地图右侧最里面的宝箱中可以获得“力**のしずく**”。
○在第6个房间中，按下按钮使地板移动；
○利用二段跳跳到有按钮的地板上使地板移动，再用箭射中气球使钥匙落下；
○通过下沉的台阶前进，击倒冰炸弹形敌人后出现绿色瓦片；
○将壶放在绿色瓦片上，壶上会生出羽毛，在这种状态下举起壶，下落速度会变得很慢，此时向着有按键的方向跳跃，就可以滑翔到按键所在的地板上，按下按键移动地板；
○对“**マジックヘッド**”使用“**マジックテイル**”做出石块，将钥匙放在钥匙孔中打开墙壁。另外，将壶放在地图上端的天蓝色瓦片中时，壶会升起，跳到壶上，之后再将壶放到绿色瓦片上，举起壶向地图右端跳跃，可以获得“力**のしずく**”。如果觉得这种方法较难，也可以直接在地图右端利用叠罗汉加二段跳的方法取得。
○第7个房间是记录点，但没有莫古印章。
○在第8个房间的1F，先击倒敌人使天蓝色瓦片出现，然后将壶放在天蓝色瓦片上，再跳到壶上进行移动；
○在第8个房间的2F，先击倒敌人使“**マジックヘッド**”出现，然后对“**マジックヘッド**”使用“**マジックテイル**”使藤长出；
○在第8个房间的3F，先对“**マジックヘッド**”使用“**マジックテイル**”做出石块，然后击倒敌人使靶子出现，最后用箭射中靶子使地板移动；
○在第8个房间的4F，先击倒敌人使绿色瓦片出现，然后将壶放到绿色瓦片上，再举起壶向传送点所在的位置跳跃，进入BOSS战；

BOSS！

与龙骑士形BOSS展开战斗。跳到龙背上攻击骑士可以将骑士打落，之后就可以操纵龙。攻击落下的骑士身上的水晶，击倒骑士后，水晶会移到龙的尾巴上，之后攻击龙的尾巴将龙击倒就可以了。战斗胜利后接触水晶发生事件，强制移动到死者の世界。

敌人掉落的道具：

ハチミツ酸、**サンダーの魔石**、**ケアルの魔石**、**レイズの魔石**、**エーテル**、**ブリザドの魔石**、**ポーション**、**ムーの鼻**、妖精の黄色い粉、**プリンゼリー**、**ムーの毛皮**、**プチルビー**、虹色ぶどう、三角目玉、天使の武器、**すずなりチェリー**、盗贼御用达の服、**ボムソウル**、金刚石、龙**になれる**兜、黑の细工、谜の种

BOSS掉落的道具：

银の轻铠、龙**になれる**兜、胜利の武器、铁、**トカゲのウロコ**、黑**クリスタル**、天使の武器、热**に強い**兜

宝箱和壶中的道具：

トカゲのウロコ、勇气の武器、铁、金刚石、**サンダーの魔石**、**ポーション**、**エーテル**、银、盗贼御用达の服、天界**のチリ**、胜利の武器、**プチサファイア**、**ケアルの魔石**、**クリアの魔石**、寒**くない**铠、魔法の武器

PART-8

尤利逐渐苏醒过来，发现自己来到了一个幽暗而沉寂的世界。和大家会合后，阿尔认为这里是“死者的世界”，灵魂被放逐的场所。看来，逃脱的路途困难重重，但众人都不愿意就此放弃。于是，众人再次展开了寻找出口的旅程。

在幽暗迷宫尽头的大厅中，众人见到了这里的守卫。守卫看到有活人在迷宫中徘徊，感到十分惊奇，正准备放众人回到地上，一道红色水晶的光芒射来，拉托夫的灵魂出现在众人面前。尤利和切琳卡刚要上前，却发现拉托夫的眼中闪着凶恶的光芒。守卫告诉众人，这个迷宫是平抚战死者灵魂的地方，但如今，由于红色水晶的影响，灵魂被邪恶之力污染，变成了凶暴的邪灵。为了救出父亲的灵魂，尤利举剑冲上前去。

众人击倒了拉托夫体内盘踞的邪灵，拉托夫的灵魂却没有苏醒。守卫告诉众人，拉托夫的灵魂受到了很深的伤害，可能无法再复原了。可是，尤利和切琳卡非常想帮助自己的父亲。守卫见两人一片真心，同意让两人到拉托夫灵魂深处的记忆世界中去看看，但守卫也同时告诫二人，记忆世界是已经发生过的往事，无论二人怎么做，都无法使其发生改变。

一阵光芒之后，众人回到了往昔的岁月之中……

死者の世界

○在B8F最初的房间中有记录点、莫古利商会、武器防具店、杂货店、魔石商店和工房，但没有莫古印章。这个迷宫中有一些敌人是隐形的，对其使用回复魔法后就会现形，之后就可以展开攻击了。
○在B8-7F第2个房间中击倒所有敌人会出现石块，用二段跳跳上石块就可以前进。
○在B8-7F断桥的房间中将壶放在绿色瓦片上，再举起壶向前跳跃。在对岸将“**サンダー**”魔石放在台座上就能将桥接起以便返回；
○用箭射中地图左上方低地上的靶子就会出现石块，打开道路。通过后将“**サンダー**”魔石放在台座上就能上下移动石块以便返回。
○在B8-7F左右分歧的房间中对“**マジックヘッド**”使用“**マジックテイル**”一次将三个台座上的火点燃，中央会出现第一段桥。
利用二段跳来到上段的外沿，将壶放在绿色瓦片上，再举起壶向屏幕右下方跳跃；
○再度将壶放在绿色瓦片上，之后举起壶向屏幕右下方跳跃；
○在B7F三叉的房间中，用箭射中靶子使桥出现，依次将“**ファイア**”“**ブリザド**”“**サンダー**”魔石放在红、蓝、黄3色台座上，打开3道门；
○进入黄色门，在下一个房间中对“**マジックヘッド**”使用“**マジックテイル**”将台座上的火点燃，石块出现后返回；
○进入蓝色门，在下一个房间中对“**マジックヘッド**”使用“**マジックテイル**”将台座上的火点燃，石块出现后返回；
○将壶放在天蓝色瓦片上，再乘上壶前进，按下按钮可以将桥接起以便返回；
○从红色门前往下一个房间。
○在B7F三色门后的房间中利用石块当落脚点跳跃前进，之后对“**マジックヘッド**”使用“**マジックテイル**”将台座上的火点燃，桥就会出现；
○击倒所有敌人后出现钥匙，将钥匙放倒钥匙孔中开门。
○在B8-7F左右分歧的房间中对“**マジックヘッド**（蓝）”使用“**マジックテイル**”后就能做出移动地板，打开和下层往来的通道；
○对“**マジックヘッド**（黄）”使用“**マジックテイル**”一次将三个台座上的火点燃，中央会出现第二段桥。
○降到下层，通过中央的桥前往下一个房间。
○B8-9F的记录点处有莫古印章。
○前往B9F的广间，发生BOSS战。

BOSS！

此处的BOSS战是二连战，首先要与**ラトフ**展开战斗。拉托夫会用杖进行打击，一边躲避一边还击就可以了。

胜利后进入与死神形BOSS的战斗。BOSS一开始是隐形的，需要先使用回复魔法使其现形，然后再发动攻击。己方中了BOSS的“死之宣告”后，当倒计时归零时就会强制变成战斗不能状态。“死之宣告”可以用“**クリア**”魔石回复，如果陷入了战斗不能状态，可以用“**レイズ**”魔石进行复活。BOSS还会使用毒攻击，如果中毒，也可以用“**クリア**”魔石进行回复。战斗胜利后接触水晶发生事件，强制移动到**レラ·シエル**（过去）。

敌人掉落的道具：

レッドストーン、**イエローストーン**、骨、钢の布、玉钢、**ブルーストーン**、金、头盖骨、银の武器、**サンダーの魔石**、**ケアルの魔石**、魔界の腐铁、妖精の青い粉、妖精の绿の粉、三角目玉、**ポーション**、**エーテル**、骸骨**のお面**

BOSS掉落的道具：

動きやすい服、祈りの苍い服、**サムライの**兜、银、魔界**の**腐铁

宝箱和壶中的道具：

ブリザドの魔石、**ケアル**の魔石、**サンダー**の魔石、龙**になれる**兜、命の指轮、**お**花细工、**動きやすい**服、**サムライの**兜、达人の武器

PART-9

大雨之夜的希埃尔湖畔一片混乱，人们忙着从崩溃的设施中撤离，拉托夫和阿切丝镇定地指挥着现场的秩序。虽然撤离进行得很顺利，但到处都找不到迪迪奥公主的影子。远处，一道暗红色的光芒从中央竖井中射出，一直连接到天上。为了寻找公主，拉托夫和阿切丝重新进入设施，向着中央竖井的方向奔去。

回到记忆世界中的尤利等人在远处看到了这一切，众人向着拉托夫和阿切丝离开的方向追去，来到了中央竖井。此时，迪迪奥公主已经被封在了竖井中央巨大的红色水晶之中。拉托夫刚要上前救出公主，一个男人的身影从水晶后闪出。来者正是查斯佩尔——使用与水晶相反的红月之力的"月之民"的后裔。查斯佩尔干涉了设施中的水晶，将迪迪奥公主的力量全部释放，企图以此来达到"月之民"们的计划。但是，查斯佩尔发现仅凭迪迪奥公主一个人的力量并不够，于是自己在竖井中埋伏，静等另一位具有强大水晶使之力的人——阿切丝出现。

查斯佩尔带着狞笑向阿切丝逼近过去，拉托夫拔出佩剑，挡在阿切丝身前。就在战斗一触即发之际，迪迪奥公主的身体突然发出了强烈的光芒。伴随着剧烈的轰鸣，一道巨大的光柱从竖井中冲天而起，将一切都吞没在光辉之中。

等阿切丝和拉托夫苏醒时，二人已经被传送到了彻底崩塌的遗迹之外。由于知道了操纵神殿的"月之民"的阴谋，拉托夫带着阿切斯逃到了山村之中。入夜十分，拉托夫一个人站在村边遥望着远处湖中的鬼火，阿切斯从后面走来。在阿切斯的安慰下，对自己没能尽到守护之责感到深深愧疚的拉托夫总算平复了心情。拉托夫发誓，一定要尽全力守护住阿切丝。

后来，拉托夫和阿切丝的孩子——尤利和切琳卡出生了。看着两个延续着希望的小生命，拉托夫一时沉浸在无尽的幸福之中。可是，就在一个雷雨交加的夜晚，查斯佩尔的魔掌终于伸向了山村。为了保护两个孩子不受伤害，阿切丝默默地跟随神殿的神官们离开了……

尤利等人从拉托夫的记忆世界中回到了现实，在回忆中感受到了尤利和切琳卡心灵的拉托夫也缓缓睁开了双眼。看到已经长大成人，并且坚强地活着的尤利和切琳卡，拉托夫脸上露出了欣慰的神情。此时，拉托夫的灵魂逐渐发出光芒，治愈了伤痛的灵魂即将踏上轮回之路。在消失前的瞬间，拉托夫对尤利和切琳卡道谢，感谢二人在最后重新给了自己希望。就这样，尤利和切琳卡和敬爱的父亲做出了最后的道别。

レラ・シエル（过去）

○起始位置有记录点、莫古利商会、武器防具店、杂货店、魔石商店和工房。在这个场景中，使用电梯可以随时返回记录点。

○在1F击倒所有敌人后出现红色台座，将"**ファイア**"魔石放在红色台座上使地板降下。

○在B2F，边跳跃边用箭射中气球，使气球上拴着的"**サンダー**"魔石掉在黄色雕像上爆炸，让水位下降。之后站到内侧的石块上，等待水位上升；

○在B2F的记录点推动控制杆开门；

○进入B1F到B7F的电梯间，在墙壁上发出蓝绿色光的按钮处按键下行，来到B3F；

○进入B3F的**ポットアクション**房间，从地图左侧的绳索来到有控制杆的房间；

○在B3F有控制杆的房间中推动控制杆降低水位；

○回到**ポットアクション**房间，下行来到B4F，将地图上方的石块推到壶的着地地点；

○从推动控制杆房间的B4F进入电梯间，上行来到B3F，利用此房间的一块石块作为落脚点，可以取得"**レイズポケット**"；

○在B3F的**ポットアクション**房间利用**ポットアクション**穿越跳台，再利用**ポットアクション**穿过窄道，推动对面的控制杆降低水位；

○降到下层，通过电梯间前往B7F。

○在B7F门上画壶的房间中利用**ポットアクション**将门打破；

○在B7F到B6F需要钥匙的房间中登上台阶，回到门上画壶的房间；

○在B6F门上画壶的房间中用箭射中靶子移动地板，使B6F和B7F之间可以自由移动；

○对"**マジックヘッド**"使用"**マジックテイル**"做出石块，使之成为使用**ポットアクション**的落脚点，之后用**ポットアクション**穿越窄道；

○在B6F到B7F的记录点处将"**サンダー**"魔石扔到黄色雕像上使之爆炸，让水位下降；

○推动控制杆继续让水位下降，记录点就会露出；

○在B7F需要钥匙的房间中进入水位下降后的水槽拿到钥匙，并将钥匙放到两处钥匙孔的其中一处中；

○在B7F需要钥匙的房间中利用上层的跳台跳到左侧，沿着墙壁前进；

○将壶放在绿色的瓦片上，之后举起壶向地图左上方沿着墙壁跳跃，获得钥匙；

○将钥匙放到两处钥匙孔的另一处中开门，前进后进入BOSS战。

BOSS！

与鱼形BOSS展开战斗。同样先用魔法进行战斗，等地板移动过来后用剑发动攻击。左上方的水中有黄色的台座，将"**サンダー**"魔石掷到台座上可以降低水位，之后可以跳到BOSS身上攻击水晶。战斗胜利后接触水晶发生事件。

敌人掉落的道具：

ミスリル、玉钢、**ミスリルの**欠片、**ファイア**の魔石、钢の布、**ダイヤの**欠片、铁の欠片、铁、**ボムソウル**、恶魔の黑い粉、**サハギンのヒレ**、**ダークスフィア**、亀の甲罗、金

BOSS掉落的道具：

ミスリル、黑**クリスタル**、**ミスリル**炼成、钢の布、**ダークスフィア**、**プチルビー**、古代鱼の**ウロコ**、**ミスリルの**兜、**ミスリルの**武器

宝箱和壶中的道具：

红の细工、**プチオニキス**、**ポーション**、**エーテル**、**ダイヤ**炼成、**さわやかグッズ**、**ケアル**の魔石、**ブリザド**の魔石、怪兽の**チリ**、**ファイア**の魔石、**いにしえ**の武器、**サムライの**铠、银の武器、黑い服、**ミスリル**の铠、恐**ろしい**お面、**ミスリル**の武器、黑い头覆い、**プチシトン**

クリスタル大空洞

○事件结束后从记录点处前进发生事件；

○事件后前往**レベナ・テ・ラ**城。

PART-10

死者世界的守卫将众人传送到了雷贝纳・特・拉城地下的水晶大空洞中。在这个完全由水晶构成的空间中，众人实实在在地感受到了世界的力量。为了解决一切，众人立即动身前往王宫。

在国王的房间中，众人见到了因为心中抱持着对迪迪奥的愧疚而被神殿派来的宫廷魔术师趁机操纵的柯尔卡国王。在与迪迪奥灵魂相通的切琳卡的呼唤下，柯尔卡王恢复了神志。同时，在切琳卡水晶吊饰的生命光芒之下，盘踞在宫廷魔术师体内的死神也现出了原形。在众人的合击下，死神被完全消灭了。

柯尔卡王对尤利等人说起了关于水晶和红月的历史。在这个世界初创之时，光之神将邪恶之力驱离了混沌，创造出了天地。为了维持世界，光之神化作了水晶，而被驱逐的邪恶之力则化成了红月。水晶和红月的力量相互排斥，只要水晶存在，红月之力就无法接近大地。同时，水晶中记录了整个世界的历史，守护着人们发展文明的可能性。这个世界中的"魔法"，实际上就是一种"被水晶所引导的未来"。但是，这个世界中也存在着一些被月之魔力所迷惑的"月之民"，他们希望颠覆世界的秩序，使红月的神灵统治一切。由于月的力量与水晶相反，"月之民"们无法使用魔法。因此，他们采用选择"祭品"的方法，企图干涉水晶的力量，引发天变地异的大灾祸。由于水晶中存在的情报过于庞大，超出了人类的领域，因此，所有引发水晶中巨大魔力的人都难逃被消灭的命运。柯尔卡王告诫切琳卡，无论发生什么事，都不要使用水晶之力。

尤利等人在王宫休息一晚。次日，众人走出王宫外，发现整个天空已经被红月的光芒笼罩。柯尔卡王颁布了讨伐神殿的檄文，尤利等人追随王都的军队来到了水晶神殿，见到了"月之王"加尔迪斯教皇。柯尔卡王历数加尔迪斯惑乱国纲、危害臣民及杀害公主的罪状，命令兵士拘捕加尔迪斯。可是，兵士们刚刚上前，就被加尔迪斯身边的查斯佩尔轻松击倒。加尔迪斯转过身，带着得意的笑容向神殿深处走去。

看着曾经使出自己害怕的水晶之力的尤利和切琳卡，查斯佩尔假面后的双眼中露出了凶残的光芒。另一边，尤利默默地举起手中的利剑，剑尖指向了眼前这个害死自己父母的凶手。一场激战在水晶神殿的前厅中展开了。

一场激斗之后，查斯佩尔败在了尤利的剑下。看着逼近过来的士兵，临死的查斯佩尔狂笑着说，召唤"月之神"的仪式即将完成，红月的力量已经不能阻止了。柯尔卡王刚要上前问个清楚，查斯佩尔就在邪恶的笑声中自爆，身躯化成了灰烬。阿尔突然想起，第二天恰好是相隔五十六年的日全食，也就是红月之力最盛的时候。众人预感到事情不妙，急忙向神殿深处赶去。

在神殿的顶层，众人看到了加尔迪斯，以及被长久封印在红色水晶之中的阿切丝。感受到尤利和

切琳卡力量的加尔迪斯转身向着众人走来，扬言要将这对双胞胎的力量和阿切丝的力量一起献给“月之神”。尤利命令加尔迪斯释放阿切丝的灵魂，加尔迪斯却在阴森的笑声中突然举起手，猛地激发了阿切丝灵魂中的水晶之力，巨大的光柱从红色水晶中向着天上的红月射去。眼看自己母亲的灵魂就要消散，怒不可遏的尤利举剑向加尔迪斯冲去。

众人合力打倒了加尔迪斯。在巨大的红色水晶前，尤利和切琳卡见到了自己的母亲。但是，阿切丝的存在之力已经消失殆尽，只留下了几声呼唤，身影就消失在水晶之中。感到万分悲痛的尤利转过头来，突然发现切琳卡又陷入了当年拉托夫死去时那种神志不清的状态。就在此时，倒在地上的加尔迪斯带着冷笑重新站起身来。伴随着从切琳卡的绝望中产生的力量，红月遮挡了天上的太阳，整个世界逐渐陷入黑暗之中。看这一切即将陷入不可挽回的境地，尤利将手中的剑奋力向加尔迪斯砍去……

レベナ・テ・ラ城

○前往王之房间，发生BOSS战。

BOSS！

与死神形BOSS展开战斗。这次BOSS从最开始就现出身形，直接攻击就可以了。分离后的手腕会射出光线，可以先将手腕击倒。中了“死之宣告”后用“クリア”魔石回复就可以了。战斗胜利后接触水晶发生事件。

BOSS掉落的道具：

黄の细工、黑の细工、时の编みひも、プチルビー、黑クリスタル、古き编みひも

レベナ・テ・ラ城

○事件结束后与王对话3次；

○前往クリスタルの神殿。

クリスタルの神殿

○在神殿与王对话，发生BOSS战。

BOSS！

与クー・チャスペル展开战斗。BOSS浮在空中不断使用魔法，应当用跳跃攻击发动进攻。战斗一段时间后BOSS会进行分裂，此时需要将每一个分身分别击倒。战斗胜利后接触水晶发生事件。

BOSS掉落的道具：

ミスリル、黑クリスタル、プチエメラルド、ダークスフィア、恐ろしいお面、プチオニキス、黑クリスタル、ミスリルの铠、ミスリルの武器

クリスタルの神殿

○在2F击倒敌人，出现移动地板；

○从地图左侧利用二段跳乘上移动地板；

○击倒狮子型敌人后出现按钮；

○踩下按钮后地板会上下移动；

○4人同时踩下大型按钮后墙壁上会出现落脚点；

○击倒蝎子型敌人后门会自动打开；

○利用二段跳来到上层，分别踩按钮放下两段绳梯；

○用ポットアクション穿越窄道；

○利用二段跳来到上层，踩按钮打开铁护栏；

○踩下地图右方的按钮放下绳梯；

○对“マジックヘッド”使用“マジックテイル”做出移动地板。让アルハナーレム跳到踩下大型按钮后墙上出现的最下面一个落脚点上使用“マジックテイル”，就可以看到位于房间中央上方的点线形方块；

○将壶放在毒气房间中央的瓦片上就会形成屏障防止毒伤害，击倒狮子型敌人后开门；

○利用L键的固定功能对2个黄色台座同时使用“サンダー”魔石后开门；

○攻击控制杆，然后举起石块放到按钮上，放置3块后攻击两次控制杆；

○将上层的铁门拉出；

○利用L键的固定功能对红色台座使用“ファイア”，对蓝色台座使用“ブリザド”，同时击中后门就会打开；

○击倒所有敌人后出现钥匙；

○在茶色按钮上跳跃后用剑下刺，出现2个靶子；

○将钥匙放到钥匙孔中开门；

○用三向箭同时射中2个靶子，出现蜡烛；

○利用二段跳跳到下方的蜡烛上，再通过L键的固定功能用“ファイア”同时点燃2支蜡烛，墙壁就会移动；

○击倒所有敌人后出现钥匙；

○将钥匙放到钥匙孔中消除屏障；

○踩下按钮消去毒气；

○将壶放到天蓝色瓦片上，再乘上壶前进，来到记录点；

○从记录点左侧来到铁网的房间，走上台阶，用箭射中靶子，出现移动地板；

○踏上移动地板，在移动途中攻击控制杆打开铁门；

○踩下按钮出现下一个移动地板；

○让アルハナーレム站在移动地板上，对“マジックヘッド”使用“マジックテイル”依次点燃7支蜡烛，启动回转台；

○通过回转台跳到场景下方的移动台上，在移动台没入水中之前跳到下方地面上；

○通过跳跃踩下水面上的按钮，使巨石出现；

○推落巨石压下水中的按钮，出现钥匙；

○将钥匙搬到场景下方，放进钥匙孔开门，同时房间入口上方出现宝箱，打开宝箱后获得“力のしずく、魔力のしずく、体力のしずく、レイズポケット”。之后，从宝箱下方的绳索可以直接到达场景出口。

○从记录点右侧来到断崖绝壁，对“マジックヘッド”使用“マジックテイル”使移动地板出现；

○利用二段跳攀过绝壁，对“マジックヘッド”使用“マジックテイル”使浮游地板出现；

○击倒所有敌人出现钥匙；

○将钥匙运到钥匙孔中开门；

○在传送点的房间中将石块分别放到3个印记上，再走到中央的传送阵上，进入BOSS战的房间。另外，只将部分石块放于印记上时，中央的传送阵会通向迷宫的其它地方，如果想收集道具或者练级，可以利用这一机关。不过，一旦中途走出迷宫，所有机关都会复原成初始状态，这一点需要注意。

BOSS！

与ガルデス教皇展开战斗。接触到黑色光线会陷入“晕眩”或“黑暗”状态，绕到BOSS身后进行攻击会安全许多。当BOSS周围有物体回转时会进入不受伤害的无敌状态，此时只要破坏掉场景中的红色水晶就能将这种状态解除。战斗胜利后接触水晶发生事件。

敌人掉落的道具：

レイズの魔石、ケアルの魔石、マジックスフィア、レッドストーン、オリハルコン、ユニオンブラッド、黑のビー玉、钢の衣、ユニオンブラッド、钢の布、トカゲのウロコ、マジックスフィア、龟の甲罗、白のビー玉、荒くれ海男の帽子

BOSS掉落的道具：

ミスリルの武器、伟大なる记忆、メテオライト、黑クリスタル、いにしえの武器、さまよえる魂、魔界の帽子、魔界の圣衣、暗の武器

宝箱和壶中的道具：

サンダーの魔石、ブリザドの魔石、ファイアの魔石、两生类の头、奇迹の布、白のビー玉、魔界の圣衣

PART-11

在加尔迪斯的红月之力下，众人的精神被扯离开来，分别送进了不同的世界。面对强烈的孤独，尤利一时感到了绝望，但就在此时，切琳卡的声音在尤利耳边响起。切琳卡对尤利说，作为拥有水晶之力的双子，自己将始终陪伴在尤利身边。只要相信同伴，相信自己，一定能够改变不幸的命运。

在切琳卡的鼓励下，尤利冲破了精神的牢狱。与此同时，阿尔、米斯和纳修也分别归来。为了创造新世界而重新聚集起来的同伴们并肩走进神殿，重新站到了加尔迪斯的面前。已经掌握了红月之力的加尔迪斯并不把尤利等人放在眼里，重新使用法术，想将众人再次分离，但加尔迪斯惊奇地发现，无论转移到什么样的世界，尤利等人都如同一个整体般牢牢地聚在一起，和自己的距离反倒越来越近。面对惊慌的加尔迪斯，尤利平静地说，自己与切琳卡只能存在于同一个世界之中，这个世界上的人与人也只能生活在一个世界之中。“月之民”原本就不存在，幻想红月之力的人，不过是心灵软弱的普通人类罢了。听到尤利掷地有声的话，感到自己的一切都被否定的加尔迪斯爆发出了最后的狂怒。邪恶的力量笼罩了整座神殿。紧接着，所有人都被吸进了在加尔迪斯的幻想中创造出来的新世界。最后的战斗，就在这空间的狭缝中开始了。

月の神殿

○ユーリィ进入神殿；

○アルハナーレム进入神殿；

○进入正面的传送点，发生BOSS战；

BOSS！

与花形BOSS展开战斗。和上次战斗时一样，先击倒触手，等花开后攻击中央的水晶。战斗胜利后接触水晶发生事件。

BOSS掉落的道具：

魔界の帽子、ダークスフィア、オリハルコン、ミスリル、魔界の圣衣、ホーリースフィア、マジックストーン、天界の武器

月の神殿

○ミース进入神殿；

○进入正面的传送点，发生BOSS战；

BOSS！

与牛形BOSS展开战斗。和上次战斗时一样，先用魔法打翻BOSS，再跳到BOSS身上攻击胸部的水晶。战斗胜利后接触水晶发生事件。

BOSS掉落的道具：

暗の武器、ミスリル、サハギンのヒレ、プリンゼリー、ホーリースフィア、ダークスフィア、两生类の体、两生类の头

月の神殿

○ナッシュ进入神殿；

○进入正面的传送点，发生BOSS战；

BOSS！

与鸟形BOSS展开战斗。和上次战斗时一样，等BOSS俯冲接近地面时跳到BOSS头上，攻击头部的水晶。战斗胜利后接触水晶发生事件。

BOSS掉落的道具：

荒くれ海男の帽子、オリハルコン、ダークスフィア、荒くれ海男の服、古代鱼のウロコ、ミスリル

月の神殿

○ユーリィ进入正面的传送点，发生BOSS战；

BOSS！

与龙形BOSS展开战斗。这个BOSS和罪人岛中龙骑士形BOSS的第二形态相同，水晶弱点在龙的尾巴上，不断攻击尾部就行了。战斗胜利后接触水晶发生事件。

BOSS掉落的道具：

天界の武器、メテオライト、ダークスフィア、圣骑士の兜、圣骑士の铠、オリハルコン、玉钢、プリンゼリー

月の神殿

○同伴会合后进入中央的魔法印；

○击倒红色水晶登上两次台阶，进入最后的BOSS战。

BOSS！

与ガルデス教皇展开战斗。第一形态时，被BOSS的光线击中后会进入“死之宣告”状态，应该及时用“クリア”回复。攻击BOSS腹部的红色水晶就能对BOSS造成伤害，造成一定伤害之后，进入宇宙空间中的第二形态。BOSS发动招式的准备时间很长，只要注意绕到背后攻击就不难取胜。击倒BOSS后，空间四周会出现魔法阵，让4个人分别用魔法的准星对准4个魔法阵后就能胜利。如果一定时间后还没有完成对准的行动，BOSS就会复活，需要重新击倒，才能再次出现魔法阵。战斗胜利后从世界地图前往自分の村，进入游戏的结局。

Epilogue

激烈的战斗在巨大的魔力碰撞中落下了帷幕。尽管拥有强大的力量，但自视为神的加尔迪斯终究没能胜过有着坚定信念的人们。可是，加尔迪斯并不愿就此罢休。凭着红月之力，加尔迪斯企图将时间倒流，重新编织自己理想的世界。就在这时，切琳卡解放了自己的魔力，将时间停顿了下来。在由水晶蕴含的无穷情报所构成的空间中，尤利面临着最后的选择：如果顺从魔力的流动，则两个人可能将面对陌生的世界；如果选择开拓未来，则切琳卡可能会因为魔力散尽而消失。不过，切琳卡告诉尤利，无论选择哪一边，自己的心灵都会和尤利在一起，无论身在何处，都立刻能够重逢。

长久的沉默之后，尤利决定了自己的答案。

时间的静止解除了，尤利重新站到了加尔迪斯的面前。加尔迪斯反复使用着颠覆时空因果律的力量，要将扰乱者驱逐出自己的世界，然而，加尔迪斯突然发现，无论怎样改变时空，自己的身体都只能被迫重复着再次改变时空这个相同的动作，自己已经被锁在了时空的循环里。加尔迪斯的眼神渐渐从狂妄变成了惊恐，但是已经无济于事了。尤利对这个被欲望囚禁的可悲之人投以最后的一瞥，转过身去，走出了这个再也不会出现未来的空间。

尤利醒来的时候，发现因使用魔力而再次失去声音的切琳卡坐在自己的身边。二人告别了重新恢复宁静的王都，回到了已经空无一人的山村。就在二人刚刚来到村口时，尤利突然倒在了地上。原来，尤利做出的“最后选择”就是解放自己的魔力。与切琳卡失去身体机能的代价相对，尤利解放魔力的代价是削去自己的生命。在村口能遥望湖泊的地方，尤利躺在切琳卡的怀中，仰望着天上凄凉的红月。虽然没能改变残酷的命运，但尤利觉得，这已经是自己能选择的最好未来。尤利让切琳卡使用水晶中剩下的魔力好好活下去，然后就平静地闭上了眼睛。

突然，尤利感觉到自己的生命力在迅速恢复。尤利猛地睁开眼，看到切琳卡的身影已经完全被水晶的光芒所笼罩。切琳卡似乎想对尤利说些什么，却没有半点声音传出，不知如何阻止眼前之事的尤利只得眼睁睁地看着切琳卡微笑的面容消失在寂静的夜空之中。

只剩下孤身一人的尤利独坐在村中的栅栏上，手中握着切琳卡留下的水晶。忽然，水晶从尤利手中落在了地上，但尤利却没有气力去捡起它，只是呆呆地望着眼前儿时的幻影。尤利隐约看到，从家中奔出的小切琳卡向当年的小尤利跑去，却不慎绊倒在地，手中举着的水晶吊饰也掉落在了自己的脚前。小切琳卡站起身，向着吊饰的方向走来。尤利默默地看着小切琳卡弯下腰，向着地上的吊饰伸出手去。

就在这时，尤利脸上的神情突然从漠然变成了惊奇。小切琳卡不仅捡起了自己的吊饰，也捡起了尤利的水晶。小切琳卡将水晶递到尤利的面前，脸上浮现出了尤利熟悉的笑容。同时，柔和的光芒使周围的世界变成了一片雪白……

尤利又一次睁开了眼睛。周围依然是宁静的山村，但自己却回到了童年时的样子。尤利带着惊疑推开了家中的屋门，看到父亲、母亲和切琳卡就站在自己的面前。感到一切宛如梦幻的尤利呆站在原地，阿切丝走过来，温柔地抱住了尤利。从母亲的怀抱中感到无比温暖的尤利伏在阿切丝的怀中，失声痛哭起来。这时，同样已经回到童年的切琳卡走到尤利身边，轻轻地开了口：

“我不是说过吗？我们立刻就能重逢……欢迎回家，尤利……”

尤利怔怔地望了切琳卡片刻，挂着泪水的脸上浮现出了发自内心的笑容：

“我回来了……”

通关要素

○单人模式通关之后，可以在继承等级、金钱和所有道具的情况下重新开始二周目游戏。

○二周目游戏时，迷宫中的机关不会变化，但敌人的实力有所加强，掉落的道具也随之改变。

○二周目游戏中可以拿到很多一周目拿不到的配方。

○追加隐藏迷宫“リバーベル”。

○多人模式通关之后可以选择HARD模式，HARD模式通关之后可以选择VERYHARD模式。

隐藏迷宫简介

○在单人模式二周目游戏时，当主人公ユーリィ在剧情中成长之后，就可以从世界地图上进入隐藏迷宫“リバーベル”了。推荐玩家集齐游戏中的所有同伴之后再对这个迷宫进行挑战，比较理想的时机是前往“罪人岛”迷宫之前。迷宫中的每一个区域都充满毒气，应当先寻找可以制造毒气屏障的魔法瓦片，用壶制造出屏障后再前进。

○进入迷宫后，在第一个房间中向右方前进，对“マジックヘッド”使用“マジックテイル”制造出三个方形石块，前进到右上方门前，击倒所有敌人拿到钥匙开门；

○在第二个房间中，向左沿着河川前进，进入洞窟；

○在第三个房间中进行BOSS战。

BOSS！

与蟹形BOSS展开战斗。BOSS的跳跃攻击和用钳子发动的攻击都带有“晕眩”效果，应当注意躲避，避免遭到连击。另外，BOSS的房间中也存在毒气，最好先利用壶制造出毒气屏障后再开始战斗。战斗胜利后接触水晶回到世界地图。这个迷宫中的BOSS会无限再生，可以反复挑战。

BOSS掉落的道具：

大カニの甲罗、黑クリスタル、プチルビー、プチサファイア、ふるびた剑、プチシトリン





合成配方表



游戏中获得的合成配方多种多样，稀有的配方一般也需要贵重的素材才能进行合成，随时留意手边素材的状况，才能避免错过合成的时机。本期中将刊登游戏中的部分合成配方，供大家参考。

武器			
配方名称	材料1	材料2	材料3
见习いの武器	木の枝×3	–	–
ひよっこの武器	铜×1	坚の枝×1	–
お子さまの武器	骨×1	木の枝×1	–
铁の武器	铁×1	木の枝×1	–
钢铁の武器	铁×1	金刚石×1	–
おしゃれな武器	骨×1	坚の枝×1	–
战士の武器	铜×2	坚の枝×1	金刚石×2
炎の武器	铁×2	レッドストーン×1	–
冰の武器	铁×2	ブルーストーン×1	–
勇气の武器	铁×2	金刚石×2	トカゲのうろこ×1
魔法の武器	木の枝×3	三角目玉×2	–
胜利の武器	铁×3	ムーの鼻×2	トカゲのうろこ×2
天使の武器	骨×2	天界の砂×1	怪鸟の羽根×1
达人の武器	玉钢×1	レッドストーン×1	ブルーストーン×1
银の武器	银×1	铁×1	木の枝×1
ミスリルの武器	ミスリル×1	ダイヤ×1	–
いにしえの武器	钢×10	古代鱼のうろこ×1	–
暗の武器	ミスリル×1	ダークスフィア×2	–
天界の武器	オリハルコン×1	ホーリースフィア×2	–
强者の武器	オリハルコン×1	金刚石×5	–
疾风の武器	ミスリル×3	怪鸟の爪×1	–
夜空の武器	ミスリル×3	メテオライト×1	–
骑士の武器	ミスリル×3	トカゲのとさか×1	–
太阳の武器	ミスリル×3	金×3	坚の枝×2
伟人の武器	玉钢×1	ミスリル×2	レッドストーン×2
魔拂いの武器	银×3	ホーリースフィア×1	坚の枝×1
传说の武器	铜×10	古代鱼のうろこ×2	–
千年树の武器	千年树の枝×2	モーグリ草×5	–
炎王の武器	ミスリル×5	レッドストーン×3	レッドスフィア×1
零度の武器	ミスリル×5	ブルーストーン×3	ブルースフィア×1
黄金の武器	金×5	イエローストーン×3	イエロースフィア×1
水晶の武器	ミスリル×5	クリスタル×2	モーグリ草×5
刻印された武器	ミスリル×3	マジックスフィア×2	三角目玉×2
异国の武器	玉钢×2	オリハルコン×1	レッドスフィア×2
与一の弓	玉钢×2	オリハルコン×1	レッドスフィア×2
咒われた武器	玉钢×3	メテオライト×2	血染めの布×1
冥界の武器	アビシニオン×1	ダークスフィア×5	–
堕天使の弓	アビシニオン×1	ダークスフィア×5	–
霸王の武器	ミスリル×3	メテオライト×1	ホーリースフィア×3
破灭の武器	アルテマイト×1	アビシニオン×1	–
神々の黄昏	アルテマイト×2	アビシニオン×1	ふるびたけん×1
猫に捧げる武器	モーグリ草×20	千年树の枝×1	ネコ科の魂×1
究极のおたま	オリハルコン×2	メテオライト×1	千年树の枝×2
幻の黄色いあいつ	モーグリ草×20	黄色い羽根×1	千年树の枝×2

→武器和防具的能力直接影响着玩家在迷宫中探险的顺利程度，而强力的武器防具大多需要通过调合来获得。因此，收集配方是反复挑战迷宫的主要目的之一。





←除了基本的数值修正外，玩家还可以在调合中为装备追加各种特殊的效果。巧妙组合装备上附加的效果可以使装备发挥出更高的能力。

防具・头			
配方名称	材料1	材料2	材料3
铜の兜	ブロンズヘルム	铜×1	–
绿の帽子	レザ十×1	シルク×1	妖精の绿の粉
铁の兜	アイアンヘルム	铁×1	–
赤い帽子	レザ十×1	シルク×1	妖精の赤い粉×1
青い帽子	レザ十×1	シルク×1	妖精の青い粉×1
龙つぽい兜	铁×1	トカゲのとさか×1	ベヒ十の爪
魔力满ちる帽子	ム十の毛皮×2	マジックスト十ン×1	–
愈しの头巾	ム十の毛皮×2	天使の白い粉×1	–
骑士の兜	铁×2	金刚石×1	–
炎の帽子	シルク×1	妖精の赤い粉×1	三角目玉×1
冰の帽子	シルク×1	妖精の青い粉×1	三角目玉×1
雷の帽子	シルク×1	妖精の黄色い粉×1	三角目玉×1
龙になれる兜	铁×2	サハギンのひれ×2	ドラゴンのうろこ×1
热に强い兜	铁×2	プリンゼリ十×1	レッドスト十ン×1
寒くない兜	铜×2	プリンゼリ十×1	ブル十スト十ン×1
盗贼ご用达の布	シルク×1	骨×1	–
骸骨のお面	头盖骨×1	ム十の鼻×1	–
サムライの兜	玉钢×1	金刚石×1	–
黑い头覆い	シルク×2	恶魔の黑い粉×1	–
恐ろしいお面	头盖骨×1	ム十の鼻×1	ダ十クスフィア×1
圣骑士の兜	オリハルコン×1	玉钢×1	メテオライト×1
两生类の头	サハギンのひれ×2	プリンゼリ十×2	–
荒くれ海男の帽子	ミスリルシルク×1	古代鱼のうろこ×1	–
魔界の帽子	ミスリルシルク×1	ダ十クスフィア×1	マジックスフィア×1
铜の上级兜	铜×2	プリンゼリ十×1	–
丈夫な绿の帽子	高级レザ十×1	高级シルク×1	妖精の绿の粉×2
黑猫头巾	ム十の毛皮×5	不思议な花びら×2	恶魔の黑い粉×1
魔界の最高级帽子	アルテマシルク×1	ダ十クスフィア×3	マジックスフィア×3
アレになれる头	ム十の毛皮×15	头盖骨×1	アルテマシルク×1

防具・体			
配方名称	材料1	材料2	材料3
决意の服	シルク×2	–	–
铜の轻铠	铜×2	レザ十×1	–
丈夫な服	シルク×2	妖精の绿の粉×1	–
铁の铠	铁×2	–	–
暑くない服	シルク×2	妖精の赤い粉×1	–
寒くない服	シルク×2	妖精の青い粉×1	–
龙つぽい铠	铁×2	カメの甲罗×1	–
魔力满ちる圣衣	ム十の毛皮×2	マジックスト十ン×1	三角目玉×1
愈しの圣衣	ム十の毛皮×2	モ十グリ草×2	三角目玉×1
骑士の铠	铁×2	金刚石×1	カメの甲罗×1
炎の衣	シルク×2	妖精の赤い粉×1	三角目玉×1
冰の衣	シルク×2	妖精の青い粉×1	三角目玉×1
雷の衣	シルク×2	妖精の黄色い粉×1	三角目玉×1
龙になれる铠	铁×3	カメの甲罗×1	ドラゴンのうろこ×1
银の轻铠	银×2	レザ十×1	–
热に强い铠	铁×3	プリンゼリ十×1	レッドスト十ン×2
寒くない服	铁×3	プリンゼリ十×1	ブル十スト十ン×2
盗贼ご用达の服	シルク×2	骨×4	–
サムライの铠	玉钢×2	金刚石×2	–
祈りの苍い服	シルク×2	妖精の青い粉×2	不思议な花びら×1
动きやすい服	アイアンシルク×2	–	–
ミスリルの铠	ミスリル×2	カメの甲罗×2	–
黑い服	アイアンシルク×2	恶魔の黑い粉×4	–
两生类の体	サハギンのひれ×3	プリンゼリ十×3	–
荒くれ海男の服	ミスリルシルク×2	古代鱼のうろこ×2	–
魔界の圣衣	ミスリルシルク×2	ダ十クスフィア×2	マジックスト十ン×2
命を运ぶ者の服	アイアンシルク×2	–	–
铜の铠	铜×3	铁×2	高级レザ十×1
とても丈夫な服	ム十の毛皮×10	恶魔の黑い粉×2	–
厚手の寒くない服	アイアンシルク×2	妖精の青い粉×4	–
强い龙になれる铠	オリハルコン×1	カメの甲罗×3	ドラゴンの角×1
丈夫で轻い服	ミスリルシルク×5	–	–
おにの铠	玉钢×5	オリハルコン×1	血染めの布×1
大いなる圣衣	ム十の毛皮×15	妖精の绿の粉×15	モ十グリ草×10
主君の圣衣	ム十の毛皮×15	アルテマシルク×1	マジックスフィア×2
暗の铠	アルテマイト×2	アビシニオン×2	黑ずんだひれ×5
アレになれる体	アルテマシルク×4	高级レザ十×4	–

全种族等级技能表

等级技能只要升到一定等级后就能陆续获得，获得后会自动生效，加强角色的能力。单人模式和多人模式中取得等级技能所需的级数不同。基本上，多人模式中取得等级技能所需的级数要低一些。

クラヴァット族	
技能名称	技能效果
チャージアタック	按住攻击键蓄力，松开键发动攻击
チャージブレイク	按住攻击键蓄力，闪光两次后松开键发动攻击
チャージガード	通常攻击第1击或蓄力时可以按R键防御
ガードカウンター	防御中受到攻击会自动进行反击
マジックパイル3	可以使用叠加3次的魔法
マジックパイル4	可以使用叠加4次的魔法
リングホールド2	可以放置2个固定魔法
リングホールド3	可以放置3个固定魔法
チェイン5	通常攻击可以连击5次
HP+50	HP上限值提升50
HP+100	HP上限值提升100
物理攻击+50	ATK值提升50
魔法攻击+50	MAG值提升50
防御+50	DEF值提升50
防御+100	DEF值提升100
运+5	运值提升5
运+10	运值提升10
全耐性+1	全耐性值提升1
クラヴァット魂	承受攻击时不易出现硬直，也不易被打飞

ユーク族	
技能名称	技能效果
チャージアタック	按住攻击键蓄力，松开键发动攻击
チャージブレイク	按住攻击键蓄力，闪光两次后松开键发动攻击
チャージガード	通常攻击第1击或蓄力时可以按R键防御
ガードカウンター	防御中受到攻击会自动进行反击
マジックパイル3	可以使用叠加3次的魔法
マジックパイル4	可以使用叠加4次的魔法
マジックパイル5	可以使用叠加5次的魔法
リングホールド2	可以放置2个固定魔法
リングホールド3	可以放置3个固定魔法
リングホールド4	可以放置4个固定魔法
SP+50	SP上限值提升50
魔法攻击+50	MAG值提升50
魔法攻击+100	MAG值提升100
运+5	运值提升5
运+10	运值提升10
全耐性+3	全耐性值提升3
炎の极意	能让所有敌人燃烧
冰の极意	能让所有敌人冻结
雷の极意	能让所有敌人麻痹
ユーク魂	使魔法墙的效果加倍

リルティ族	
技能名称	技能效果
チャージアタック	按住攻击键蓄力，松开键发动攻击
チャージブレイク	按住攻击键蓄力，闪光两次后松开键发动攻击
チャージガード	通常攻击第1击或蓄力时可以按R键防御
ガードカウンター	防御中受到攻击会自动进行反击
マジックパイル3	可以使用叠加3次的魔法
マジックパイル4	可以使用叠加4次的魔法
リングホールド2	可以放置2个固定魔法
チェイン2	通常攻击可以连击2次
チェイン3	通常攻击可以连击3次
3元素炼金	可以在炼金釜中溶解3个材料
4元素炼金	可以在炼金釜中溶解4个材料
5元素炼金	可以在炼金釜中溶解5个材料
物理攻击+50	ATK值提升50
物理攻击+100	ATK值提升100
防御+50	DEF值提升50
运+5	运值提升5
运+10	运值提升10
クリティカルUP	会心一击的概率提升
ポットマスター	炼金速度提升
リルティ魂	通常攻击第3击可以使敌人倒地

セルキー族	
技能名称	技能效果
チャージアタック	按住攻击键蓄力，松开键发动攻击
チャージブレイク	按住攻击键蓄力，闪光两次后松开键发动攻击
チャージガード	通常攻击第1击或蓄力时可以按R键防御
ガードカウンター	防御中受到攻击会自动进行反击
マジックパイル3	可以使用叠加3次的魔法
マジックパイル4	可以使用叠加4次的魔法
リングホールド2	可以放置2个固定魔法
3ウェイショット	可以射出3向箭
ストレートアロー	射出的箭带有贯通能力
5ウェイショット	可以射出5向箭
HP+50	HP上限值提升50
SP+50	SP上限值提升50
SP+100	SP上限值提升100
物理攻击+50	ATK值提升50
魔法攻击+50	MAG值提升50
防御+50	DEF值提升50
运+5	运值提升5
运+10	运值提升10
クリティカルUP	会心一击的概率提升
セルキー魂	会心一击的概率提升



←等级技能可以提升角色的基本能力，使战斗变得更加轻松。因此，练级依然是变强的捷径。

装备特殊效果表

工房中合成出的装备拥有许多特殊效果，只要角色装上拥有特殊效果的装备，这些效果就会自动生效。如果在合成时选择加入各种辅助材料，还可以进一步追加效果，每件装备上附带的特殊效果至多3个。利用工房合成，可以自由打造出拥有各种强力效果的装备。

效果名称	最高等级	效果说明
物理攻击力アップ	5	ATK值提升
魔法攻击力アップ	5	MAG值提升
防御力アップ	5	DEF值提升
HPアップ	5	HP上限值提升
SPアップ	5	SP上限值提升
集中力强化	3	减轻使用魔法时受到的伤害
アーム强化	3	可以举起更重的敌人以及在敌人身上吊挂更长时间
ボディ强化	3	承受攻击时不易出现硬直
インパクト强化	3	攻击容易使敌人晕眩
女神の微笑み	3	运值提升
炎耐性アップ	3	炎耐性值提升且不易进入燃烧状态
冰耐性アップ	3	冰耐性值提升且不易进入冻结状态
雷耐性アップ	3	雷耐性值提升且不易进入麻痹状态
气绝耐性アップ	3	气绝耐性值提升且不易进入晕眩状态
时空耐性アップ	3	时空耐性值提升且不易进入缓慢、重力状态
暗耐性アップ	3	暗耐性值提升且不易进入毒、黑暗、诅咒、死之宣告状态
チャージ时间短缩	3	蓄力攻击的蓄力时间缩短
ご先祖の秘传	3	使用蓄力攻击和种族技能时消耗的SP量下降
リングスピード	3	魔法环的移动速度加快
リングルート	1	BOSS无法强制解除己方的魔法环
HPリジェネ	3	HP逐渐回复
SPリジェネ	3	SP逐渐回复
战士の心得	1	同伴的攻击变得更加积极，单人模式专用
白魔の心得	1	同伴会自动使用回复系魔石，单人模式专用
黑魔の心得	1	同伴会自动使用攻击系魔石，单人模式专用
シーフの心得	1	同伴不易被敌人选为攻击目标，单人模式专用
龙骑士の技	3	跳跃攻击与空中下刺攻击加强
侍の技	3	会心一击的概率提升
モンクの技	3	头上攻击与脚下攻击加强
赤魔の技	3	自身异常状态的时间缩短
贤者の技	3	敌方异常状态的时间延长
忍者の技	3	坠入深渊及水中时的伤害降低
学者の技	3	ポーション和エーテル的效果提升
真红の力	3	炎属性攻击加强
绀碧の力	3	冰属性攻击加强
黄金の力	3	雷属性攻击加强
深绿の力	3	回复能力加强
武器HP吸收	3	给予敌人伤害的一部分转化成自己的HP
防具HP吸收	3	承受伤害时回复一部分HP
武器SP吸收	3	给予敌人伤害的一部分转化成自己的SP
防具SP吸收	3	承受伤害时回复一部分SP
游び人の知惠	3	获得的金钱略微增加
勇者の知惠	3	获得的经验值略微增加
フルーティアン	3	水果的效果提升
ベジタリアン	3	蔬菜的效果提升



莫古利商会

莫古利商会中出售各种提升基础能力值的道具。在多人模式中，每当玩家攻克了新迷宫或者完成了新任务，商会中出售的商品数量会增加，但如果中断游戏，商会中的商品数量就会全部变成0，这点一定要注意。不及时购买的话，就会错过提升能力的机会。

商品	价格	效果
体力のしずく	200	HP上限值提升2
技のしずく	250	SP上限值提升1
力のしずく	500	ATK值提升1
守りのしずく	500	DEF值提升1
魔力のしずく	500	MAG值提升1
ファイアポケット	150	ファイア魔石的携带数量加1
ブリザドポケット	150	ブリザド魔石的携带数量加1
サンダーポケット	150	サンダー魔石的携带数量加1
ケアルポケット	200	ケアル魔石的携带数量加1
レイズポケット	250	レイズ魔石的携带数量加1
クリアポケット	150	クリア魔石的携带数量加1
ポーションポーチ	100	ポーション的携带数量加1
エーテルポーチ	200	エーテル的携带数量加1

一曲龙与龙骑士的伤感歌曲……

龙骑士的真正使命，被历史隐藏的真实！

保护龙的骑士
守卫世界的龙
主宰世界的人类
技术智慧远超人类的精灵
四种族拯救世界的传说

Dragoneer's Aria



PSP	本刊译名：龙骑士的咏叹调				CERO A
	日本一	5040日元	2007年8月23日		
RPG	UMD	日版	1－4人	160K	





←游戏的画面虽然精彩，但可惜在战斗中不能跳过，玩家的宝贵时间就这样被白白扼杀。

龙与龙骑士的爱情传说 六龙死而重生邪龙永远封印

在遥远的古代，邪恶之龙与神圣之龙进行了异常惨烈的战斗。神圣之龙与龙骑士合力击败了邪恶之龙，为世界带来了和平。现在，神圣之龙分化为火、水、雷、土、风、冰6六条龙维持着世界的秩序。

在“圣六龙祭”仪式进行到最重要的时候，天空中突然布满乌云，一条神秘的黑龙出现了，口中吐着黑色的火焰，将古拉纳迪斯的宫殿付之一炬。前来救助的水龙也被击败，黑龙向着首都的方向飞走了。

面对突然袭来的邪龙，龙骑士长索尼亚命令哈尔特等人前去调查，并把其它五条龙的事情告诉了哈尔特。随着调查的进行，一些同伴受到邪龙的影响变成屠龙者，不但不再保护龙反而以杀龙为乐趣。哈尔特还知道了龙骑士的秘密，原来高贵的龙骑士其实只是精灵制造出屠龙者的后裔。因为这个秘密，同为龙骑士的好友也以毁灭人类和精灵为目标。不过最终正义战胜了邪恶，危害世界的邪龙被主人公一行再次封印，好友朗古莱伊也改过自新……

系统指南 System

本作的系统与现在流行的角色扮演游戏稍有不同，玩家最初可能很难上手，觉得敌人强得离谱，不过通过战斗不断升级后，再强的敌人也可以轻松搞定。

龙技

火、水、雷、土、风、冰六条龙各自拥有相应属性的“龙之宝珠”。得到各龙的认可，获得宝珠并装备到武器上就可以使用“龙之技”了。每个宝珠有两个龙之技，只有不断使用才能提升等级。世界各地的怪物对这六种属性都有相应的耐性或是弱点。龙之宝珠一人只能装备一个，遇到复数敌人时就要大家合力。随着龙技的使用，龙技的等级不断上升，使用一级龙技消耗100MANA，二级龙技消耗200MANA以上，以此类推。

宝箱

本作的宝箱分为三种，第一种是普通宝箱，调查即可开启；第二种需要玩家提供该宝箱所需道具开启；第三种最为复杂，需要玩家提供需要的特技或魔法开启。如果想开启全部的宝箱，则需要玩家在练级的同时锻炼各种特技魔法，并且到处寻找各种物品。此外在场景中还有一些发光点，调查后可以得到物品，但有些发光点调查后需要进行战斗，胜利后才能得到物品。发光点的敌人比较强悍，经验值也很高，见到了就不要错过。

魔法

游戏中在宝箱里或是与敌人战斗后都可以获得魔法宝珠。角色装备了装饰品之后就可以装备魔法宝珠了。不同的装饰品可以装备的宝珠数量不同。魔法也需要不断使用才能提升等级。在发动魔法时可以选择相应的等级，一个等级消耗一个MANA值。如果得到的魔法尚未装备，则不能在战斗中使用，替换装备后，也需要重新装备魔法。魔法中最为重要的就是回复魔法和复活魔法。

野外特技

除了在战斗中使用的龙技和魔法外，每名角色都有各自的野外使用特技，其中最为有用的就是女主角的HP逐渐回复特技。特技每次使用都需消耗100MANA，通过不断使用可以提升使用级别。

一同种敌人的颜色不同能力也不相同，一般黄色的都比较强悍。

防御系统

本作的防御系统和其他的RPG游戏稍有不同。在战斗菜单中选择“ガード”，在防御时角色前方会出现一个由指针组成的圆圈，一圈指针内随机会出现几个不同颜色的。当光标转到这些不同颜色的指针上按下“○”键就可以改变该指针的颜色，此时表示开始防御。每成功选中一个指针敌人的伤害就会减少一点，全部成功后敌人的攻击就会无效。但是只要按错一个之前选中的指针也会失效，所以一定要多加练习。而且每成功一次MANA值就会增加一点。

MANA

使用魔法和龙技必须消耗的要素，相当于一般游戏中的魔法，但却只能通过普通攻击、防御或者使用物品获得。普通攻击一次可以取得50MANA，会心一击时可以取得80MANA，防御时根据玩家防御成功次数取得，成功一次获得100MANA。在实际的战斗中，玩家必须节约MANA的消耗，尤其是在BOSS战或者是面对多名敌人时，更要以节约为第一目标。在野外场景中，会出现一些黄色光环，接触后可回复300点MANA，但在回复MANA时，不能与敌人战斗或者使用魔法，否则立即停止继续回复。

AOT战斗系统

在每回合战斗时，玩家需要决定队员们行动的次序分别下达战斗指令。敌人会根据我方队员的行动速度穿插在我方队员中行动。如果在我方成员体力不足时，则应该让回复单位最先行动，为己方队员回复体力，然后再让其他队员进行攻击。

属性连携

本作的攻击属性分为火、水、雷、土、风、冰六种，使用某一属性的魔法或龙技后，再使用特定的属性攻击，可以产生连携效果。火属性与水属性产生连携为雷属性；水属性与雷属性产生连携为土属性；雷属性与土属性产生连携为风属性；土属性与风属性产生连携为冰属性；风属性与冰属性产生连携为火属性；冰属性与火属性产生连携为水属性。发动连携攻击是在原有的两次攻击基础上附加一次攻击，比如说先使用火属性攻击，然后使用水属性攻击，则追加一次雷属性攻击，并且此时战场的属性改为雷属性，使用土属性攻击后，再追加一次风属性攻击。因为我方出战成员只有四人，因此一定要合理安排好他们的魔法和龙技，争取利用每回合有限的攻击次数，发动最大数量的连携攻击。

故事流程 Story

本作的流程较短，故事简单，但却要玩家拿出大量时间才能完成整个游戏。因为本作对级别的要求极高，玩家每走到一个新场景，都必须耐心锻炼提升等级，才能继续前进。

1、进入游戏后与周围的人对话引发剧情，然后去仪式场。
2、BOSS战 出现的敌人只是一只普通的怪兽，不过是为我方熟悉操作准备的菜鸟，几个回合便可将其击毙。
3、进入**イ－リス**南部，在这里最好锻炼一下，提升一下级别。
4、BOSS战 敌人能力很强，最好是10级以上进入。敌人会冰冻我方成员，被其冰冻的队员在两回合内不能行动。
5、开启场景内宝箱后传送回城。
6、从城市的北门离开，穿过**イ－リス**北部。
7、走到尽头穿过海峡**トンネル**。
8、从**ヴェントス**上方道路进入下一个场景。
9、BOSS战 **ジャレット**。我方有**ウルリカ**参加战斗，并在战斗后正式加入。她的攻击力很高，一次普通攻击可以给予**ジャレット**600—900的伤害。在26级以上再进入本战，战斗会比较轻松。
10、返回风龙家开启宝箱，然后可以传送回城购买些装备。
11、从**ヴェントス**下方道路前进，进入**トルトニス**。
12、BOSS战 再战**ジャレット**，他比上次强大了数倍，还会使用攻击反射，在自身遭受到攻击时，将所受部分伤害反射给攻击者，30级以上进入本战为好。
13、穿过**アンブル**村后，进入**バサルティス**。
14、从**バサルティス**上方出口离开，进入**テルダム**海峡**トンネル**。
15、穿过**グラキエス**时一定要注意敌人的出击数量，初期见到一次4名敌人请立即逃跑。
16、进入龙穴剧情后返回城中。
17、调整装备后从南门出发。
18、BOSS战 大精灵的魔法非常强悍，他的全体催眠魔法更是讨厌，如果有人中招请及时回复，甚至可以牺牲掉一次两次的攻击机会。建议在50级以上再进行挑战。
19、进入港口城市剧情后去宿屋睡觉。
20、剧情后传送到水龙家。
21、传送到雷龙处后返回港口城市。
22、从港口城市的雷龙传送点传送到**テネル**，进入左边出口引发剧情。
23、沿路进入**アクエルド**，从上方出口到达**ゲネオス**，引发**ジェニファ－**剧情。
24、BOSS战 **ジェニファ－**非常强悍，体力高得离谱，还会使用麻痹我方全体的无耻魔法，65级以上再来战斗为好。
25、回城休息调整装备。
26、从**アクエルド**下方出口进入**ファ－シル**。
27、从**ファ－シル**右上出口前进。
28、BOSS战 敌人是少女和精灵的复制品，但能力却比我方成员高上十倍。
29、传送回到港口城市。
30、从**ファ－シル**左下出口进入**セ－リオ**，用之前得到的道具融化掉挡路的雪堆。
31、从右上出口进入开启大门进入**カストウ**。
32、路上的石头人能力强经验高，练级时要格外小心，最好在存盘点附近练级，经常存盘。
33、BOSS战 这次的敌人是男女主人公的复制品，能力依然远超过我方成员，最好在八十级以上进入本战。建议尽量多使用攻击全体的火属性龙技，先杀死男主人公的复制品。
34、打开龙之传送装置。
35、回城市调整后，从土龙处返回，从**セ－リオ**左下进入下一场景。
36、BOSS战 **ジェニファ－**虽然比上次强大得不少，但因为没有大范围的攻击，魔法攻击力也很一般，因此难度不大。
37、传送回城后，再从中央传送点传送。
38、BOSS战 再战**ジェニファ－**，这次的战斗依然没有什么难度。
39、胜利后回城调整装备休息，然后从中央传送到**エヴァ**。
40、可在此处锻炼一下，并且可以得到三个土中装备。
41、BOSS战 **ジャレット**与**ジェニファ－**的复制品，建议使用群体攻击，先杀男再杀女。
42、BOSS战：两连战，一定要注意节约MANA。第一阶段的**ラングレイ**实力一般，不过是体力颇高，坚持三人主攻一人回复的战斗方针，持续半个小时左右即可取得胜利。他与邪龙合体后，能力大增，会使用一招攻击全体的暗属性魔法，当战场属性为暗属性时，一定要使用龙技或者魔法将战场属性转变为其他属性。建议进入战斗前，先把队员们都锻炼到85级，至少主人公要在85级。
43、完成游戏后得到一个二周目记录，该记录保留人物级别、道具、特技等，是进入最终BOSS战前的记录。

武器合成 Weapon

在商店中玩家只能购买到五级和十的倍数等级的武器，其他等级的武器都必须通过合成或者开宝箱获得，等级足够时一定要更换上接近等级的武器。

ハルト

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	ショートソード	62	火	ブロンズソード	–	–	店：グラナティス
5	ワックスソード	62	水	ブロンズソード	–	–	店：グラナティス
5	グラディウス	62	雷	ブロンズソード	–	–	店：グラナティス
5	ファルカタ	62	地	ブロンズソード	–	–	店：グラナティス
5	カトラス	62	风	ブロンズソード	–	–	店：グラナティス
5	ポイナード	62	冰	ブロンズソード	–	–	店：グラナティス
6	ストレイトソード	—	火	ショートソード	攻击のルーン	–	宝箱：大火山ヴェルデ
6	アクアスの剑	—	水	ワックスソード	水のルーン	–	宝箱：イリース南部
15	ファルシオン	177	火	ブラスソード	ショートソード	–	店：グラナティス
15	セイバー	177	水	ブラスソード	ワックスソード	–	店：グラナティス
15	タルワール	177	雷	ブラスソード	グラディウス	–	店：グラナティス
15	シミター	177	地	ブラスソード	ファルカタ	–	店：グラナティス
15	シャムシール	177	风	ブラスソード	カトラス	–	店：グラナティス
15	アタガン	177	冰	ブラスソード	ポイナード	–	店：グラナティス
16	バスタードソード	—	火	ファルシオン	攻击のルーン	–	宝箱：イリース北部
25	ロングソード	375	火	アイアンソード	ショートソード	–	店：グラナティス
25	ブロードソード	375	水	アイアンソード	ワックスソード	–	店：グラナティス
25	フランベルジュ	375	雷	アイアンソード	グラディウス	–	店：グラナティス
25	バセラード	375	地	アイアンソード	ファルカタ	–	店：グラナティス
25	ウォーソード	375	风	アイアンソード	カトラス	–	店：グラナティス
25	ハイランドソード	375	冰	アイアンソード	ポイナード	–	店：グラナティス
26	魔剑スペシャルソード	—	火	フランベルジュ	攻击のルーン	龙の粉	宝箱：クリューソ海峡トンネル
26	回剑グラインダーミキサー	—	风	ウォーソード	グラインダー	攻击のルーン	宝箱：ウエントス
35	ファイアストーム	532	火	シルバーソード	攻击のルーン	ファルシオン	店：グラナティス、アンブル村
35	ウォータースパウト	532	水	シルバーソード	攻击のルーン	セイバー	店：グラナティス、アンブル村
35	サンダークラップ	532	雷	シルバーソード	攻击のルーン	タルワール	店：グラナティス、アンブル村
35	グラウンドリフター	532	地	シルバーソード	攻击のルーン	シミター	店：グラナティス、アンブル村
35	ブリーズアトラクター	532	风	シルバーソード	攻击のルーン	シャムシール	店：グラナティス、アンブル村
35	スノウブラインド	532	冰	シルバーソード	攻击のルーン	アタガン	店：グラナティス、アンブル村
36	シルバーブレイド	—	火	シルバーソード	光のルーン	–	对话：ノア(アンブル村)
45	レイザーブレイド	532	火	エレクトラムソード	攻击のルーン	ロングソード	店：グラナティス、アンブル村
45	アクアコンプレッサー	532	水	エレクトラムソード	攻击のルーン	ブロードソード	店：グラナティス、アンブル村



45	フェイズシフター	532	雷	エレクトラムソード	攻击のルーン	フランベルジュ	店：グラナティス、アンブル村
45	コロッサスブレイド	532	地	エレクトラムソード	攻击のルーン	バセラード	店：グラナティス、アンブル村
45	スパイラルエッジ	532	风	エレクトラムソード	攻击のルーン	ウォーソード	店：グラナティス、アンブル村
45	ヘルブレイド	532	冰	エレクトラムソード	攻击のルーン	ハイランドソード	店：グラナティス、アンブル村
45	魔剑セレブリティ	—	火	ビューティフルソード	ゴージャスソード	フロウレスクリスタル	土中：名も忘れた幽灵の赖み
46	ステンレスソード	—	火	エレクトラムソード	ディスペルアーマー	攻击のルーン	宝箱：グラキエス
46	圣剑アスカロン		雷	ヴァリアントソード	龙の骨	光のルーン	宝箱：世界树ディアグノーシス
55	スティンガーレイピア	790	火	ゴールドソード	攻击のルーン	ファイアストーム	店：アンブル村
55	ブリリアントレイピア	790	水	ゴールドソード	攻击のルーン	ウォータースパウト	店：アンブル村
55	オーヴァードライブ	790	雷	ゴールドソード	攻击のルーン	サンダークラップ	店：アンブル村
55	ピアシングエッジ	790	地	ゴールドソード	攻击のルーン	グラウンドリフター	店：アンブル村
55	ラピッドレイピア	790	风	ゴールドソード	攻击のルーン	ブリーズアトラクター	店：アンブル村
56	エメネイトソード		火	ゴールドソード	光の攻击ルーン	クリスタルの原石	对话：ゴンザレス(港町クレサント广场)
55	フロストバイト	790		ゴールドソード	攻击のルーン	スノウブラインド	店：アンブル村
65	ヴォルカニックソード	1022	火	プラチナソード	攻击のルーン	レイザーブレイド	店：アンブル村
65	ヴェイパーソード	1022	水	プラチナソード	攻击のルーン	アクアコンプレッサー	店：アンブル村
65	ヴォルテックソード	1022	雷	プラチナソード	攻击のルーン	フェイズシフター	店：アンブル村
65	ヴァンダライズソード	1022	地	プラチナソード	攻击のルーン	コロッサスブレイド	店：アンブル村
65	ヴォーテックスソード	1022	风	プラチナソード	攻击のルーン	スパイラルエッジ	店：アンブル村
65	ヴェイルソード	1022	冰	プラチナソード	攻击のルーン	ヘルブレイド	店：アンブル村
75	ヴォーパルウエポン	1325	火	ミスリルソード	火の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	ヒュドラエッジ	1325	水	ミスリルソード	水の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	ライジングブレイド	1325	雷	ミスリルソード	雷の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	グラウンドスプリッター	1325	地	ミスリルソード	地の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	アストラルセイバー	1325	风	ミスリルソード	风の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	ストームシャッター	1325	冰	ミスリルソード	冰の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
76	魔剑コールブランド	—	火	シャイニングカリバー	龙の粉	圣なる印	ハルト在港町クレサント广场与トータス对话
76	魔剑バルムンク		火	シャイニングカリバー	龙の粉	魔素の源	宝箱：雷龙の巢タナス
85	魔剑レーヴァンテイン	2095	火	オリハルコンソード	龙の粉	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ミスティルテイン	2095	水	オリハルコンソード	龙の粉	水の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ソアランテイン	2095	雷	オリハルコンソード	龙の粉	雷の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ヨルダンテイン	2095	地	オリハルコンソード	龙の粉	地の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ヴィナンテイン	2095	风	オリハルコンソード	龙の粉	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔剑ハガランテイン	2095	冰	オリハルコンソード	冰の粉	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑クラウソラス	2952	火	アダマンソード	龙の骨	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑レインクラウド	2952	水	アダマンソード	龙の骨	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑カラドボルグ	2952	雷	アダマンソード	龙の骨	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑デュランダル	2952	地	アダマンソード	龙の骨	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑ググラスィープ	2952	风	アダマンソード	龙の骨	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣剑フラガラッハ	2952	冰	アダマンソード	龙の骨	冰の攻击ルーン	店：クレサント

ユーフェ

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	シダースタッフ	57	火	ブロンズロッド	–	–	店：グラナティス
5	オークスタッフ	57	水	ブロンズロッド	–	–	店：グラナティス
5	アッシュスタッフ	57	雷	ブロンズロッド	–	–	店：グラナティス
5	メイプルスタッフ	57	地	ブロンズロッド	–	–	店：グラナティス
5	ウイロースタッフ	57	风	ブロンズロッド	–	–	店：グラナティス
5	チェスナットスタッフ	57	冰	ブロンズロッド	–	–	店：グラナティス
6	ローズスタッフ		火	ブロンズロッド	ハーブブロッサム	–	宝箱：イリース南部
6	ユースタッフ		水	ブロンズロッド	ハーブルート	水のルーン	宝箱：大火山ヴェルデ
15	アロエロッド	167	火	ブラスロッド	シダースタッフ	–	店：グラナティス
15	オレガノロッド	167	水	ブラスロッド	オークスタッフ	–	店：グラナティス
15	カモミールロッド	167	雷	ブラスロッド	アッシュスタッフ	–	店：グラナティス
15	クレソンロッド	167	地	ブラスロッド	メイプルスタッフ	–	店：グラナティス
15	コリアンダーロッド	167	风	ブラスロッド	ウイロースタッフ	–	店：グラナティス
15	セージロッド	167	冰	ブラスロッド	チェスナットスタッフ	–	店：グラナティス
16	メディウムの杖		火	アロエロッド	攻击のルーン	–	宝箱：イーリス北部
25	バジルロッド	355	火	アイアンロッド	シダースタッフ	–	店：グラナティス
25	ベルガモットロッド	355	水	アイアンロッド	オークスタッフ	–	店：グラナティス
25	ミントロッド	355	雷	アイアンロッド	アッシュスタッフ	–	店：グラナティス
25	ラベンダーロッド	355	地	アイアンロッド	メイプルスタッフ	–	店：グラナティス
25	アルカネットロッド	355	风	アイアンロッド	ウイロースタッフ	–	店：グラナティス
25	ジャスミンロッド	355	冰	アイアンロッド	チェスナットスタッフ	–	店：グラナティス
26	ウォーロックの杖	—	风	ユースタッフ	アイアンソード	攻击のルーン	宝箱：ウエントス
35	フェアリーファイア	505	火	シルバーロッド	攻击のルーン	アロエロッド	店：グラナティス、アンブル村
35	フレイバーウォーター	505	水	シルバーロッド	攻击のルーン	オレガノロッド	店：グラナティス、アンブル村
35	ブリンククラウド	505	雷	シルバーロッド	攻击のルーン	カモミールロッド	店：グラナティス、アンブル村
35	ソイルストーン	505	地	シルバーロッド	攻击のルーン	クレソンロッド	店：グラナティス、アンブル村
35	ウィーピングウインド	505	风	シルバーロッド	攻击のルーン	コリアンダーロッド	店：グラナティス、アンブル村
35	ダズリングスノウ	505	冰	シルバーロッド	攻击のルーン	セージロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	ファイアロッド	597	火	エレクトラムロッド	攻击のルーン	バジルロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	ウォーターロッド	597	水	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ベルガモットロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	サンダーロッド	597	雷	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ミントロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	グラインドロッド	597	地	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ラベンダーロッド	店：グラナティス、アンブル村
45	ウインドロッド	597	风	エレクトラムロッド	攻击のルーン	アルカネットロッド	店：グラナティス、アンブル村
46	ソーサラーの杖		水	エレクトラムロッド	ディスペルアーマー	暗のルーン	宝箱：グラキエス
45	アイスロッド	597	冰	エレクトラムロッド	攻击のルーン	ジャスミンロッド	店：グラナティス、アンブル村
55	バーニングロッド	750	火	ゴールドロッド	攻击のルーン	フェアリーファイア	店：アンブル村
55	オーバーフロウロッド	750	水	ゴールドロッド	攻击のルーン	フレイバーウォーター	店：アンブル村
55	ランブルロッド	750	雷	ゴールドロッド	攻击のルーン	ブリンククラウド	店：アンブル村
55	スプリットロッド	750	地	ゴールドロッド	攻击のルーン	ソイルストーン	店：アンブル村
55	ケイスロッド	750	风	ゴールドロッド	攻击のルーン	ウィーピングウインド	店：アンブル村
55	ブラインドロッド	750	冰	ゴールドロッド	攻击のルーン	ダズリングスノウ	店：アンブル村
65	フレアロッド	972	火	プラチナロッド	攻击のルーン	ファイアロッド	店：アンブル村



65	フラッドロッド	972	水	プラチナロッド	攻击のルーン	ウォーターロッド	店：アンブル村
65	バーストロッド	972	雷	プラチナロッド	攻击のルーン	サンダーロッド	店：アンブル村
65	クエイクロッド	972	地	プラチナロッド	攻击のルーン	グラインドロッド	店：アンブル村
65	トルネードロッド	972	风	プラチナロッド	攻击のルーン	ウインドロッド	店：アンブル村
65	フリーズロッド	972	冰	プラチナロッド	攻击のルーン	アイスロッド	店：アンブル村
75	ファイアロッド	1260	火	ミスリルロッド	火の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	ウォーターロッド	1260	水	ミスリルロッド	水の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	サンダーロッド	1260	雷	ミスリルロッド	雷の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	グラインドロッド	1260	地	ミスリルロッド	地の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	ウインドロッド	1260	风	ミスリルロッド	风の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	アイスロッド	1260	冰	ミスリルロッド	冰の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
76	魔杖ガルム		火	ヒーラーの杖	幻兽の粉	圣なる印	ユーフェ在港町クレサント广场与トータス对话
76	魔杖ファフナー		火	ウィザードの杖	幻兽の粉	魔素の源	宝箱：雷龙の巢タナス
85	魔杖フェニックス	1990	火	オリハルコンロッド	幻兽の粉	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ユニコーン	1990	水	オリハルコンロッド	幻兽の粉	水の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ヌエ	1990	雷	オリハルコンロッド	幻兽の粉	雷の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ゲンブ	1990	地	オリハルコンロッド	幻兽の粉	地の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ペガサス	1990	风	オリハルコンロッド	幻兽の粉	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	魔杖ウェンディゴ	1990	冰	オリハルコンロッド	幻兽の粉	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ロキ	2802	火	アダマンロッド	幻兽の骨	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ニョルド	2802	水	アダマンロッド	幻兽の骨	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ソール	2802	雷	アダマンロッド	幻兽の骨	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖シヴ	2802	地	アダマンロッド	幻兽の骨	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖イミル	2802	风	アダマンロッド	幻兽の骨	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣杖ヨトウン	2802	冰	アダマンロッド	幻兽の骨	冰の攻击ルーン	店：クレサント

ウルリカ

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	ウォームスショット	60	火	ブロンズガン	火药	–	店：グラナティス
5	ウェットショット	60	水	ブロンズガン	火药	–	店：グラナティス
5	ナムショット	60	雷	ブロンズガン	火药	–	店：グラナティス
5	スネアショット	60	地	ブロンズガン	火药	–	店：グラナティス
5	ブリーズショット	60	风	ブロンズガン	火药	–	店：グラナティス
5	チルショット	60	冰	ブロンズガン	火药	–	店：グラナティス
6	ランタンショット	—	火	ウォームスショット	火のルーン	–	宝箱：イリース南部
6	タッチホールガン	—	风	ウェットショット	风のルーン	–	宝：大火山ヴェルデ
15	クラックショット	170	火	ブラスガン	火药	ウォームスショット	店：グラナティス
15	ディンプルショット	170	水	ブラスガン	火药	ウエットショット	店：グラナティス
15	ランブルショット	170	雷	ブラスガン	火药	ナムショット	店：グラナティス
15	タンプショット	170	地	ブラスガン	火药	スネアショット	店：グラナティス
15	ハウリングショット	170	风	ブラスガン	火药	ブリーズショット	店：グラナティス
15	サッドショット	170	冰	ブラスガン	火药	チルショット	店：グラナティス
16	マッチロックガン	—	风	ハウリングショット	攻击のルーン	–	宝：イーリス北部
25	ファイアショット	365	火	アイアンガン	火药	ウォームスショット	店：グラナティス
25	ウォーターショット	365	水	アイアンガン	火药	ウエットショット	店：グラナティス
25	サンダーショット	365	雷	アイアンガン	火药	ナムショット	店：グラナティス
25	グラウンドショット	365	地	アイアンガン	火药	スネアショット	店：グラナティス
25	ウインドショット	365	风	アイアンガン	火药	ブリーズショット	店：グラナティス
25	アイスショット	365	冰	アイアンガン	火药	チルショット	店：グラナティス
26	フリントロックガン		火	ファイアショット	攻击のルーン	火のルーン	宝箱：トルトニス
35	レイディアントシルバー	515	火	シルバーガン	攻击のルーン	クラックショット	店：グラナティス、アンブル村
35	セラシルバー	515	水	シルバーガン	攻击のルーン	ディンプルショット	店：グラナティス、アンブル村
35	アークシルバー	515	雷	シルバーガン	攻击のルーン	ランブルショット	店：グラナティス、アンブル村
35	スローンシルバー	515	地	シルバーガン	攻击のルーン	タンプショット	店：グラナティス、アンブル村
35	デュナミスシルバー	515	风	シルバーガン	攻击のルーン	ハウリングショット	店：グラナティス、アンブル村
35	ドミニオンシルバー	515	冰	シルバーガン	攻击のルーン	サッドショット	店：グラナティス、アンブル村
45	フレイムシャーク	610	火	エレクトラムガン	攻击のルーン	ファイアショット	店：グラナティス、アンブル村
45	アクアドルフィン	610	水	エレクトラムガン	攻击のルーン	ウォーターショット	店：グラナティス、アンブル村
45	ライトニングオルカ	610	雷	エレクトラムガン	攻击のルーン	サンダーショット	店：グラナティス、アンブル村
45	アースホエール	610	地	エレクトラムガン	攻击のルーン	グラウンドショット	店：グラナティス、アンブル村
45	ストームサーペント	610	风	エレクトラムガン	攻击のルーン	ウインドショット	店：グラナティス、アンブル村
45	グラシアルクラーケン	610	冰	エレクトラムガン	攻击のルーン	アイスショット	店：グラナティス、アンブル村
46	ヴァーティカルガン		雷	エレクトラムガン	ディスペルアーマー	光のルーン	宝箱：グラキエス
55	ウリエルゴールド	767	火	ゴールドガン	攻击のルーン	レイディアントシルバー	店：アンブル村
55	マルティエルゴールド	767	水	ゴールドガン	攻击のルーン	セラシルバー	店：アンブル村
55	ラミエルゴールド	767	雷	ゴールドガン	攻击のルーン	アークシルバー	店：アンブル村
55	スイエルゴールド	767	地	ゴールドガン	攻击のルーン	スローンシルバー	店：アンブル村
55	ルヒエルゴールド	767	风	ゴールドガン	攻击のルーン	デュナミスシルバー	店：アンブル村
55	シャルギエルゴールド	767	冰	ゴールドガン	攻击のルーン	ドミニオンシルバー	店：アンブル村
65	パルメニデス・ライフル	990	火	プラチナガン	攻击のルーン	フレイムシャーク	店：アンブル村
65	ヘラクレイトス・ライフル	990	水	プラチナガン	攻击のルーン	アクアドルフィン	店：アンブル村
65	アナクサゴラス・ライフル	990	雷	プラチナガン	攻击のルーン	ライトニングオルカ	店：アンブル村
65	ピタゴラス・ライフル	990	地	プラチナガン	攻击のルーン	アースホエール	店：アンブル村
65	アナクシネメス・ライフル	990	风	プラチナガン	攻击のルーン	ストームサーペント	店：アンブル村
65	エンペドクレス・ライフル	990	冰	プラチナガン	攻击のルーン	グラシアルクラーケン	店：アンブル村
75	レヴィ・キャノン	1285	火	ミスリルガン	火の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	クロウリー・キャノン	1285	水	ミスリルガン	水の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	リサ・キャノン	1285	雷	ミスリルガン	雷の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	メイザース・キャノン	1285	地	ミスリルガン	地の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	フォーチュン・キャノン	1285	风	ミスリルガン	风の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
75	ディー・キャノン	1285	冰	ミスリルガン	冰の攻击ルーン	–	店：グラナティス、クレサント
76	机炮イエソド		风	ミスリルガン	魔术书のきれはし	圣なる印	ウルリカ在港町クレサント广场与トータス对话
76	机炮ティファレト	—	风	ミスリルガン	魔术书のきれはし	魔素の源	宝箱：雷龙の巢タナス
85	机炮ゲブラー	2030	火	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	机炮ホド	2030	水	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	水の攻击ルーン	店：クレサント



85	机炮ケセド	2030	雷	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	雷の攻击ルーン	店：クレサント
85	机炮ビナー	2030	地	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	地の攻击ルーン	店：クレサント
85	机炮ネツアク	2030	风	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	机炮マルクト	2030	冰	オリハルコンガン	魔术书のきれはし	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮カマエル	2862	火	アダマンガン	魔术の册子	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ラファエル	2862	水	アダマンガン	魔术の册子	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ツアドキエル	2862	雷	アダマンガン	魔术の册子	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ツアフキエル	2862	地	アダマンガン	魔术の册子	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮ハミエル	2862	风	アダマンガン	魔术の册子	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	击炮サンダルフォン	2862	冰	アダマンガン	魔术の册子	冰の攻击ルーン	店：クレサント

ルスラン

LV	武器名称	价格	属性	材料1	材料2	材料3	合成方法获取
5	レッドサークル	62	火	ブロンズサークル	赤色のインク	–	店：グラナティス
5	ブルーサークル	62	水	ブロンズサークル	青色のインク	–	店：グラナティス
5	パープルサークル	62	雷	ブロンズサークル	紫色のインク	–	店：グラナティス
5	イエローサークル	62	地	ブロンズサークル	黄色のインク	–	店：グラナティス
5	グリーンサークル	62	风	ブロンズサークル	绿色のインク	–	店：グラナティス
5	シアンサークル	62	冰	ブロンズサークル	水色のインク	–	店：グラナティス
6	ホワイトサークル	—	风	ブロンズサークル	火のルーン	雷のルーン	宝箱：イリース南部
6	ブラックサークル		地	ブロンズサークル	水のルーン	地のルーン	宝箱：大火山ヴェルデ
15	バーンラウンダー	182	火	ブラスサークル	赤色のインク	レッドサークル	店：グラナティス
15	ドレンチグライングー	182	水	ブラスサークル	青色のインク	ブルーサークル	店：グラナティス
15	ストライクラフター	182	雷	ブラスサークル	紫色のインク	パープルサークル	店：グラナティス
15	ラッシュプラー	182	地	ブラスサークル	黄色のインク	イエローサークル	店：グラナティス
15	サブデュースピナー	182	风	ブラスサークル	绿色のインク	グリーンサークル	店：グラナティス
15	バーリイフリーザー	182	冰	ブラスサークル	水色のインク	シアンサークル	店：グラナティス
16	オータムラウンダー	—	地	サブデュースピナー	水のルーン	风のルーン	宝箱：イリース北部
25	クリムゾンフレイム	387	火	アイアンサークル	赤色のインク	レッドサークル	店：グラナティス
25	コバルトリバー	387	水	アイアンサークル	青色のインク	ブルーサークル	店：グラナティス
25	ヴァイオレットスカイ	387	雷	アイアンサークル	紫色のインク	パープルサークル	店：グラナティス
25	ブラウンアース	387	地	アイアンサークル	黄色のインク	イエローサークル	店：グラナティス
25	ヴィリディアンウインド	387	风	アイアンサークル	绿色のインク	グリーンサークル	店：グラナティス
25	シアングラシエル	387	冰	アイアンサークル	水色のインク	シアンサークル	店：グラナティス
26	ウインターラウンダー	—	水	シアングラシエル	冰のルーン	冰のルーン	宝箱：トルトニス
35	ヴェルデサークル	547	火	シルバーサークル	攻击のルーン	バーンラウンダー	店：グラナティス、アンブル村
35	オルビスサークル	547	水	シルバーサークル	攻击のルーン	ドレンチグライングー	店：グラナティス、アンブル村
35	トルトニスサークル	547	雷	シルバーサークル	攻击のルーン	ストライクラフター	店：グラナティス、アンブル村
35	パサルティスサークル	547	地	シルバーサークル	攻击のルーン	ラッシュプラー	店：グラナティス、アンブル村
35	ウエントスサークル	547	风	シルバーサークル	攻击のルーン	サブデュースピナー	店：グラナティス、アンブル村
35	グラキエスサークル	547	冰	シルバーサークル	攻击のルーン	バーリイフリーザー	店：グラナティス、アンブル村
45	ヴォルカノラウンド	647	火	エレクトラムサークル	攻击のルーン	クリムゾンフレイム	店：グラナティス、アンブル村
45	オーシャンラウンド	647	水	エレクトラムサークル	攻击のルーン	コバルトリバー	店：グラナティス、アンブル村
45	ライオットラウンド	647	雷	エレクトラムサークル	攻击のルーン	ヴァイオレットスカイ	店：グラナティス、アンブル村
45	グラウンドラウンド	647	地	エレクトラムサークル	攻击のルーン	ブラウンアース	店：グラナティス、アンブル村
45	トルネードラウンド	647	风	エレクトラムサークル	攻击のルーン	ヴィリディアンウインド	店：グラナティス、アンブル村
45	ブリザードラウンド	647	冰	エレクトラムサークル	攻击のルーン	シアングラシエル	店：グラナティス、アンブル村
46	ヘラクレスサークル		雷	エレクトラムサークル	ディスペルアーマー	暗のルーン	宝箱：グラキエス
55	ゲネオスサークル	815	火	ゴールドサークル	攻击のルーン	ヴェルデサークル	店：アンブル村
55	アクエルドサークル	815	水	ゴールドサークル	攻击のルーン	オルビスサークル	店：アンブル村
55	テネルサークル	815	雷	ゴールドサークル	攻击のルーン	トルトニスサークル	店：アンブル村
55	カウントスサークル	815	地	ゴールドサークル	攻击のルーン	パサルティスサークル	店：アンブル村
55	ファーシルサークル	815	风	ゴールドサークル	攻击のルーン	ウエントスサークル	店：アンブル村
55	セーリオサークル	815	冰	ゴールドサークル	攻击のルーン	グラキエスサークル	店：アンブル村
65	プロキオン	1052	火	プラチナサークル	攻击のルーン	–	店：アンブル村
65	ペテルギウス	1052	水	プラチナサークル	攻击のルーン	–	店：アンブル村
65	アンタレス	1052	雷	プラチナサークル	攻击のルーン	–	店：アンブル村
65	アルタイル	1052	地	プラチナサークル	攻击のルーン	–	店：アンブル村
65	デネブ	1052	风	プラチナサークル	攻击のルーン	–	店：アンブル村
65	スピカ	1052	冰	プラチナサークル	攻击のルーン	–	店：アンブル村
75	星轮アリエス	1362	火	ミスリルサークル	星くず	火の攻击ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	星轮タウルス	1362	水	ミスリルサークル	星くず	水の攻击ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	星轮ジェミニ	1362	雷	ミスリルサークル	星くず	雷の攻击ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	星轮キャンサー	1362	地	ミスリルサークル	星くず	地の攻击ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	星轮レオ	1362	风	ミスリルサークル	星くず	风の攻击ルーン	店：グラナティス、クレサント
75	星轮ヴィーゴ	1362	冰	ミスリルサークル	星くず	冰の攻击ルーン	店：グラナティス、クレサント
76	星轮カリナ		地	ペルセウスサークル	星くず	圣なる印	ルスラン在港町クレサント广场与トータス対话
76	星轮パッピス		地	アンドロメダサークル	星くず	魔素の源	宝箱：雷龙の巢タナス
85	星轮ライブラ	2157	火	オリハルコンサークル	星くず	火の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮スコーピウス	2157	水	オリハルコンサークル	星くず	水の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮サジタリウス	2157	雷	オリハルコンサークル	星くず	雷の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮カプリコーン	2157	地	オリハルコンサークル	星くず	地の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮アクエリアス	2157	风	オリハルコンサークル	星くず	风の攻击ルーン	店：クレサント
85	星轮ピスケス	2157	冰	オリハルコンサークル	星くず	冰の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮カノープス	3040	火	アダマンサークル	星のかけら	火の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮アークトゥルス	3040	水	アダマンサークル	星のかけら	水の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮ケンタウリ	3040	雷	アダマンサークル	星のかけら	雷の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮ヴェガ	3040	地	アダマンサークル	星のかけら	地の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮カペラ	3040	风	アダマンサークル	星のかけら	风の攻击ルーン	店：クレサント
95	圣轮リゲル	3040	冰	アダマンサークル	星のかけら	冰の攻击ルーン	店：クレサント



金刚＋香蕉星人 VS克里姆林军团

DK JUNGLE CLIMBER



继承了任天堂的光荣传统，简单、有趣，而且，这次不是大金刚一个人在战斗，和它一起战斗的，还有小金刚ディディ以及来自外太空香蕉星球的香蕉星人，而敌人是克里姆林军团（一帮鳄鱼）。在进行游戏的时候，您会时而大喊，时而随着紧张度的增加而不知不觉地摆动身体，为了避免给他人造成不必要的困扰，请您进行游戏时尽量远离人群。 □文/龙马

基本知识	
香蕉	收集100根奖励1UP。
香蕉金币	收集到一定数量会有惊喜。
DK金币	收集到一定数量，可以在辅助菜单中改变隐藏设定。
宝石	收集100个，得到一个无敌水晶。
K、O、N、G字样的四个金币	找齐可以得到1UP，分布在每个大关的各个小关中。
B桶	用桶接香蕉的小游戏。

道具	
DK桶	可以得到小金刚，增加你的威力。
木锤	小金刚会使用它不停的轮，但这时大金刚不能攻击，时限到了就会停止，大概30秒左右。
羽毛	小金刚的飞行道具，使用中不能攻击，有时限。
喷火枪	小金刚的道具，与木锤差不多，喷出的火焰可以溶化冰块，有时限。
石头	可以利用它投掷敌人，或填入空洞中作为攀岩点。
TNT桶	受到身体或石头的攻击后会爆炸，可以溶化冰块。
带？的桶	击破它们会有机关出现，可以继续前进。
旋转按钮	抓住它，向同一方向旋转，会颠倒画面。
大滚轮	滚轮上有很多攀岩点，不停地调整自己的位置，让金刚始终抓在一边，它就会不停滚动。
转动的攀岩点	可以跳得更高。

NDS	本刊译名：大金刚——丛林攀爬者			CERO A
	NINTENDO	4800日元	2007年8月9日	
动作冒险	卡带	日版	1~4人	512M

DK 小技巧

1.抓住木板的时候，按↑、↓键就可以观看画面上方或者画面下方的情况。

2.在空中的时候，按←、→键或者L、R键可以向左右移动。

3.A跳远而快，LR跳虽然慢但是很稳，可以更好地调整位置抓住攀岩点。

4.关于悬崖之间的跳跃——两个悬崖离得不远的话，不用跳，离开悬崖的一瞬间就会自动小跳，即使差一点没有到达对面（只要是差得不多的话），它也会爬上去的。

5.攀岩点：抓住就放，可以飞得更快（但要小心敌人）。

6.小树丛：当你挂在小树丛上的时候，只露出脚，左右摇摆可以得到水晶（注意最后会掉下来），也可以向上跳跃，以便得到位于上方的物品。

7.利用小金刚取得物品——在小金刚被投掷出去不能返回的时候，它会跟随大金刚的脚步移动，这样可以得到很多物品，注意当大金刚走得太远的时候，小金刚会自动回到大金刚的身上。

8.BOSS战的时候，子弹、尖锐部位、炸弹爆炸时=危险；BOSS的身体、未爆炸的炸弹=安全，所以不要慌，慢慢来。

9.关于跳跃：原地大跳有两种方法：一种是同时按L、R键，另一种是按A（或B、Y）键，但同时也会实行攻击，打倒敌人的同时，也可以破坏木桶。

10.关于攀爬：首先是手的握法：L键是握左手，R键是握右手，L、R键同时按是两手同握。

DK 游戏模式

在游戏的最初，有单人冒险、联网对战、迷你游戏以及辅助（礼品盒的图示）4个选项。

迷你游戏和辅助中的内容会随着单人冒险的进度而不断增加。

联网对战则可以最多支持4人同时进行战斗。

迷你游戏部分包括跳避木头、抓香蕉和攀爬比赛（详细介绍见1—1关攻略）等等，随着游戏的进行，游戏数量也会越来越多。

在辅助选项中，可以温习金刚爷爷教授的技巧，以及进行剧情的回顾。可以用不断增加的DK金币，来改变一些隐藏设定，使游戏更加有趣。例如：当收集到5枚DK金币后，可以在隐藏设定中更改大金刚的命数底线（由原来的5命上升到20命）。

抓住时机进行攀爬跳跃 目标：成为跳跃的王者

第一关 さんさん島

1—1：金刚爷爷讲述操作方法

按START，可以跳过这次练习。

←、→键和L、R键都是在地上行走。

顺着箭头的方向可以进入下一阶段。

收集100个宝石，就会出现水晶星星，点击触摸屏就可以变成无敌状态，进行飞行。

1—2：さんさん海滩

第二幕，最上面左侧的悬崖上有一个B桶。第三幕，最上方有一个DK金币。

1—3 海滩旁的丛林

向日葵花，抓住它不放可以将你弹得很远，抓一下放手，可以改变花的方向。第一幕的左上方隐藏着燃料桶。第三幕，左下方的画面中隐藏着一个DK金币。第四幕，岛上有一个B桶。

1—4 冰冷的洞窟

第一幕，右方箭头下面的那个墙壁中，隐藏着一个燃料桶。第二幕，出现了一个巨大的滚轮，会随着你抓的地方不同而向一方不停地滚动，第二个滚轮的最右侧上方，藏着小金刚ディディ。有了小金刚，可以用它攻击到更远的敌人，并可以得到远处的宝物。

1—5：山崖

第二幕，出现了弹射桶，可以改变它的方向，进行弹射。第三幕，充分利用弹射桶。第四幕，注意最后的箭头左侧上方有一个B桶。

剧情

鳄鱼一样的克里姆林军团出现了，它们想利用宇宙人的水晶香蕉来支配世界，军团利用时空转换装置消失在金刚们的面前。忽然，山顶上的香蕉不见了，原来那是一艘香蕉战舰，它不断地扔炸弹，金刚爷爷很生气，命令大金刚把它打落。

BOSS战 香蕉战舰

注意躲避香蕉炸弹，利用小金刚攻击战舰，第一次打到它只会露出红宝石，必须击到宝石，才能让它受损，战舰只有三格血，每击落一格血还可以得到一些香蕉。

剧情

被击落的战舰上走出来一个大香蕉，它还会说话，原来它是香蕉星的香蕉星人，错把金刚们当作了克里姆林军团，坏蛋们偷走了许多具有强大力量的香蕉宝石，既然破坏了香蕉人的宇宙船，金刚们只好答应帮它抢回香蕉宝石。

第二关 ロストロス島

2—1：茂密的丛林

第一幕，有一个旋转的攀岩点，可以飞得更高。第三幕，最上方有一个燃料桶，需要借助花取得。第五幕，研究一下弹射桶的轨道，就可以吃到DK金币和其它金币，但要小心不要掉下去。

2—2：玻璃迷宫

第一幕，海面最上面有一个B桶，可以利用木桶得到它，也可以用无敌星星得到。第二幕，一上来遇到了香蕉星人，得到时空装置后交给香蕉人，与它

一起进入黑洞。来到玻璃迷宫中，必须双手抓住机关才可以打开通道。接着是镜中的世界，上下屏幕出现两个貌似一样的世界，金刚必须利用其中相同的部分过关，摸到上下不一样的地方的话，就会重新来。第四幕，找时间机器，交给香蕉人，再次回到现实。第五幕，海中的左侧墙壁内隐藏着一个燃料桶。

2—3：森林中的石头路

第二幕，出现羽毛道具，小金刚可以用它来飞行，注意不能攻击，小心敌人。第三幕，可以利用抓放石头，来击倒敌人。用石头击破所有带？的桶，就可以得到一条路取得物品。

2—4：石头遗迹

第一幕，有B桶，不要放过。第二幕，注意小鳄鱼，躲开它的尖锐处。在遗迹深处的时候注意大滚石的使用。

2—5：文具的世界

跟随香蕉人，这次来到了文具的世界，注意橡胶圈，可以利用它进行跳跃。

剧情

终于追上了克里姆林军团，头领留下一只小喽罗，对付大金刚，自己走掉了，小喽罗吃下了一根大香蕉，变身成巨大的鳄鱼头……

BOSS战：鳄鱼头

鳄鱼的头上有两把刀不停的摆动，攻击它，它会愤怒地向下冲，然后变回小鳄鱼，趁这时攻击它。在它已经没有血最后向下冲之前，会放出两个回旋镖。击败它得到一个香蕉宝石。

第三关 ゴース島

3—1：漆黑的妖精之森

由于雾气太重，小金刚手里拿着地图（上屏幕），跳的话要LR键同时按，根据地图慢慢前进。出现鬼魂，只要保持不动，它就会隐身。后面部分出现了一个把手机关，不停地扭动它，就会出现机关，可以顺利前进。

3—2：水果世界

顺着箭头的方向，找到时空装置，交给香蕉人，进入水果的世界。蘑菇，攻击它就会把你弹向远处；菠萝，抓住它不放，它就会弹射出去；葡萄，攻击它就会散开，可以顺着小葡萄前进；玉米，抓它时会滚动；西瓜，攻击它三次就会让它碎掉，顺着西瓜子上去。找到时空装置，回到现实。

3—3：漩涡地带

巨大的漩涡，不可抗拒，注意它周围的攀岩点。逆流而下的时候，手的位置是相反的。

3—4：再入文具世界

利用弹射桶，找到时空装置，再次进入文具世界。沿着攀岩点逆流而上时，一定要快。通过中间的转动机关来让景象颠倒过来，先连续颠倒两次，击碎大木箱，然后再颠倒一次，从下方的箭头处通过。最后，DK门的上方有一个B桶。

3—5：恐怖的工厂

第一个箭头前的开关，最好紧随小鳄鱼的后面，打开开关后马上向右弹射脱离。第二幕，必须拧掉左右两个螺丝母后，才能继续前进。第三幕，上方出现了一个很大的大方块，一旦抓了它一次，它就会不停地动，在中间位置有一个隔断，要利用攀爬快速从下方的攀岩点通过。

剧情

看到大金刚又追了上来，鳄鱼头领很惊讶，留下了一台未完成的大机器人，又走掉了。

BOSS战：巨型机器人

它的手臂会停在胸前，然后不断地放出子弹，先把它胸口处的机关拉掉，攻击红色装置；这时，按照方向拧掉机器人胸口下方的大螺丝母，再攻击一次；最后，小鳄鱼会在大机器人的头顶不断地扔炸弹，只要不被子弹或爆炸的炸弹直接击中，碰触未爆炸的炸弹和机械臂是不会受伤的，攻击小鳄鱼后，巨型机器人就彻底报废了。

第四关 クールホット島

4—1：冰冷的瀑布

抓住被瀑布冲下来的攀岩点，逆流而上，找好时机，要快。往里走有一处有一块石头，它上面有两个洞，LR一起按，抓住石头的瞬间放到洞上，就可以抓着它前进了。在暴风雪中，向上弹射的时候最好逆着风向走斜线。

4—2：冰雪世界

用炸弹将？木桶和大冰块炸掉，就可以前进了，算好距离和时间再将炸弹扔出。在攀爬冰壁时，两手抓住冰壁不停，就可以减速，不停地换手抓，速度会越来越快。

4—3：二访玻璃迷宫

出现道具喷火枪，可以用它来溶化冰块。时空装置在香蕉人的左上方的冰层后面，取得它，进入玻璃迷宫。在迷宫中有一个颠倒按钮，先不要按，去左侧找到时空装置后按颠倒按钮，然后去右侧交给香蕉人，就可以出去了。

4—4：燃烧的火山

第一幕，必须通过大滚石才能最后到达箭头处，注意观察岩浆，及时躲避，第二幕，用石头堵住岩浆和洞，不断地前进。第三幕，在空中掌握好攀岩点的时机，然后进行跳跃，下面的岩浆会每隔一段时间向上涌一次。

4—5：克里姆林军团的造船厂

第一幕，利用移动的攀岩点上到最顶端，到达箭头处。第二幕，最上面有个小鳄鱼不断地扔手雷。第三、四幕中，出现大量的喷气机关和钉子板，在躲开它们的同时，利用攀岩点前进。最后一个箭头之前，要用炸弹把箭头左侧的小鳄鱼炸掉。

剧情

又追上了鳄鱼头领，这次你不会再跑掉了吧，鳄鱼头领发狠道，不会让你们再阻碍自己的计划了，随着一声巨响，金刚们和一只小鳄鱼一起从地板机关中掉了进去。

BOSS战：飞龙

小鳄鱼吃掉了水晶香蕉后，跟岩石一起化作了一条飞龙。它会缩在洞中，露出一个头吐火球，然后，趁它来回飞的时候，攻击它的身体，在它的尾巴被钩住的时候，小鳄鱼会从龙首处出来，攻击它，在受到攻击以后，飞龙会在上方吐火球，注意火球在掉落到地面后会爆炸，可以在它爆炸的一瞬间，跳起来挂在攀岩点上躲避。

剧情

消灭了飞龙，得到了第三颗香蕉水晶，还来不及高兴，鳄鱼首领的宇宙飞船“克里姆林IV号”已经建好了，这当然是利用了香蕉水晶的能量，鳄鱼首领已经将邪恶的念头延伸到了全宇宙，尤其提到了香蕉星球。“克里姆林号”渐渐离去，就在大家一筹莫展的时候，小金刚忽然发现宇宙船前进的方向有一个高高的岛，如果爬到那上面的话……

第五关 ハイハイ島

5—1：GOGOGO！

第二幕，几乎全部是攀岩点组成，在固定的攀岩点想好路线再行动，木桶可以歇歇脚，最好不要顶破。

剧情

到达了山顶，可是却眼睁睁地看着飞船飞走了，金刚爷爷提醒道，可以用飞行桶追上飞船。

爷爷右侧香蕉下隐藏着一个B桶。用←、→控制方向飞行桶，沿着香蕉行进最安全，第二幕时，先看好上屏幕中刺球的移动轨迹再行动，幅度尽量不要太大。登上飞船后，有好多小鳄鱼，赶快去右侧的DK门。

5—2：克里姆林IV号

宇宙船中到处都是移动的攀岩点，小心刺球炸弹。第二幕，有一个B桶。第三幕中的齿轮，它的移动方向会随着金刚转动的方向不同而改变，如果齿轮的前进方向不对要及时在空中换手。第四幕，挂在最上面的攀岩点上接住炸弹炸掉全部的小鳄鱼，才能前进。最后一幕，滚动的大方块，挂在正中心的攀岩点上就行。

剧情

看到金刚们紧追不放，鳄鱼首领放出了巨型机器人的完成体……

BOSS战：强化型巨大机器人

和第三关的BOSS差不多，多了一个钻头，躲开它的攻击，先打开机关，然后再攻击。

剧情

气急败坏的鳄鱼首领取出时空转换装置，即使一个人也要去香蕉星球，金刚们别无选择，只有跟进……

第六关 ワームホーム

6—1：三访玻璃迷宫

又是镜子的世界，与之前一样，不要碰触不一样的地方。

6—2：三访文具世界3

将气球扎破会出现机关。攻击钟，会出现攀岩点，不过一段时间以后就会消失。

6—3：香蕉星球

第一幕，攀岩点飞快掉落。第二幕，要利用羽毛和锤子两道具，注意带着锤子跳得时候有重量感。第三幕，又是飞快的攀岩点。

最终BOSS战：鳄鱼首领

这家伙也是攀岩好手，四处乱窜，还时不时地攻击金刚，趁它停在地上的一瞬间攻击它，受到攻击后，它会扔出很多刺球炸弹，小心，上方比较安全。击败它以后，会变形再次出现，这次它会发射刺球、火球，并且还会刮风，先躲过刮风那一段，再慢慢找机会攻击它。

剧情 击败了鳄鱼首领，大金刚在远离地球的香蕉星再一次捍卫了自己的荣誉，使宇宙免受灾难。

隐藏关

每个岛都有一个隐藏关，得到规定数量的燃料桶，就可以乘坐飞机（大地图按X键）飞往隐藏关，此关中的机关很多，难度颇大，绝对是金刚FAN们的首选。





戦国無双2 猛将伝
SENGOKU MUSOU

PS2	本刊译名：战国无双2猛将传			
	KOEI	4280日元	2007年8月23日	
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1-2人	274KB



MUSOU · FINALE

这恐怕是无双系列在PS2上的最终乐章（如果他不会在将来的某日出《大蛇无双》的猛将传的话），虽然没有什么十分惊艳之处，不过整体表现仍然算中规中矩。光荣在本作中终于响应了玩家们的心愿，追加了新武器，并且就一些能力的平衡性做出了调整，虽然最后的结果有得有失，但毕竟制作方的努力还是体现到了作品中。是一个令人欣慰的终章。 □文/唯夜

划一道线，剑气如光；写一个字，天下无双。

第一阵 无双用语

普通攻击：默认由□使出，下文中简称为“方”。例如，一名武将的前五下普通攻击即称为5方。

蓄力攻击：默认由△使出，由于其名称为**チャージ**（Charge），下文中简记为C攻击，或C技。具体地，在武将的一套招式中，C攻击于第几次按键上发动，我们便将这套攻击简记为C“几”。譬如，□□□△——C攻击于第四次按键上发动，因此这套攻击便称为C4。



此外，在战国无双中，大部分C技都存在追加输入，即在某C技中多次输入△，攻击也会据此产生多段变化，这时我们就需要在命名时追加数字来具体指明它的攻击段数。比如□□□△△，意味着C4打到了第二段，那么这套攻击便简记为C4-2。

以上，便是无双体系中通用的命名规则，由此我们可以简洁准确地指明每一个武将的每一套招式。这些简称将会在下文中多次出现，请一定熟悉并牢记。



第二阵 结合&继承

继承：历代猛将传都会继承其本传的进度，这一次也不例外。《战国无双2 猛将传》将会完全继承《战国无双2》中武将的各项成长状况（能力数值、技能、等级和经验值），以及武器、护卫兵、军马、金钱、关卡完成度……总之所有你可以想到并且希望继承的东西都会延续过来。

第一次进行游戏时，如果记忆卡内同时还有《战国无双2》的存档，系统会询问你是否要继承前作记录，根据提示选择步骤，最终建立猛将传的存档就OK了。

结合：猛将传的另一惯例，就是要读取本传的光盘才可以玩到全部游戏内容，这个操作在历代中的说法不甚一样，有的叫“结合”、有的叫“联动”，而官方的体面名称就是“MIX JOY”。

在这次的猛将传中，必须要通过联动，才可以使游戏中出现以下内容：本传中24名武将的无双演武、无限城模式，以及双六。

换句话说，以上三个模式，仅有猛将传的盘是玩不到的。而本传中武将的新武器，是必须要通过无双或者无限城模式来拿的，所以对于喜欢收集的玩家来说，不联动的损失很大。

但即便不联动，原本的26名武将在模拟演武中也都可用（状态也都继承前作），并且新参战的6名武将不受任何影响，他们的无双演武都可直接选用。另外，这6人的外传都是本篇打通一遍后便可开启。

第三阵 变更

坏消息一 L1连打秘技取消

所谓L1连打，也就是三级无双中快速连打防御键，可以明显增加画面特效的释放频率。这个“里技”的被废除，必然会导致一些武将的战斗力下降，一些高难度下原本主要就靠无双特效吃饭的人恐怕这次要难过了。



坏消息二 修罗黯淡

若问本传中最霸道的武器属性，毫无疑问是修罗——按HP比例给予武将伤害，同时也追加武器自身的攻击力，十分强力。大约是KOEI觉得它过于强横了吧，于是在这次的猛将传中对其做出了修正——拿掉了武器攻击力的部分，只是按当前HP比例扣血（回归《真三国无双2》时的设定）。这一调整的结果就是靠修罗属性几乎打不死敌将（小兵当然还是有几率一击必杀的），敌将血少时，对其所能造成的伤害相当贫弱。由于本作中我方大部分的C攻击都会附加属性，所以如果你的武器属性是修罗的话，敌人最后那点血恐怕经常就要靠普通攻击磨了。

此外，技能“虎乱3”会为无双攻击附加上修罗属性，这在前作中本是上等的美事，但现在，如果人物已经背上虎乱3的话……你会发现无双的攻击力明显缩水，实际伤害比起虎乱2来颇为不如，当真是令人情何以堪。高难度下，一些很需要靠无双定胜负的场合现在将令你十分痛苦。

解决办法？要么，你把“虎乱”技能完全关掉；要么，就把人物初始化重练吧——记得这次只需偷到虎乱2就好，Lv3就不要学了。

唔，的确是两个很不靠谱的建议，但也确实没什么更好的办法。其实在敌将体力还多的时候，修罗的效果依然明显，只不过最后那些HP就只能实打实地去磨了。虽然这更考验玩家的技术和毅力，但必须要说，高难度下的一些斗气武将，其无耻程度不是靠“磨”就对付得了的——挨上你就几乎一条血，挨上普通攻击又几乎不掉血，这种情况下，被调整过的修罗属性就相当无奈了（举例：请用信玄公去玩外传九州征伐，尤其是当面对最终的超斗气版岛津义弘时……）。

好消息一 固有技可更换

当武将成长到19级后，商店中便会追加秘技习得的选项。所谓秘技，其实也就相当于每个人物随等级提升而习得的固有技。本传中的这个能力是不能替换的，但估计是一些武将的固有技实在太废，连KOEI自己都看不过去了，于是便做出了一些“秘技”供玩家选择切替。秘技共有3类15种，而其中相当一些其实就是原来的固有技，只不过KOEI给换了个很不够体面的名字罢了。

三类秘技，按战斗习惯各取所需

由下面可以看出，大部分秘技的实用性并不高，而其中最有意义的仍然是可以取消硬直的技能：飞翔之域、转身构·攻，以及转身回避·攻这三项秘技有着非常大的实战价值，要根据武将自身的招式动作特点来进行合理的搭配。

全部秘技价格共计417000两，并且秘技与其它技能一样，武将间是不通用的。如果你有强烈的完美收集癖好，想为32位武将买全秘技的话，那就辛苦地去攒钱吧……如果你拒绝使用BUG的话。

是的，这是游戏，想不花钱Shopping的可能性是存在的，前作中经典的免费购物BUG改头换面了一下之后依然存在！后面会详述。

秘技·战斗

飞翔之域：C攻击命中后可以以跳跃取消，这实际就是“青云之志”。要注意，“C攻击”和“命中”是必要条件，只出普通攻击或者C技空挥都是无法跳取消的。

坚牢之域：无双槽蓄满时有硬骨效果，出招不易被中断——“大山鸣动”的不体面名字改版。

枪衾之域：特殊技架构下（按住R1）向前移动时，身旁会出现枪衾攒刺，援护型技能。注意这招的发动有一定的时间间隔，即便你频繁地按R1移动，它也不会连续出现的。另外“向



前”移动是必须条件，左右平移或者后退都不会触发；而且如果是一直不间断地向前移动，那么即便是经过了时间间隔，枪衾也不会再次发动——你必须要等待一会



↑防御类秘技的用处一般都不大

（或者向其它方向）再动才可以。

一齐射击之域：特殊技架构开始时（按下R1），身后会射来一排枪弹，有使用意义的援护辅助技能。火枪有强制崩防的效果，在与敌人遭遇前，可以用来先制攻击。此能力与枪衾一样有发动间隔，不会因为你加快按R1的频率而连续射击。

铁壁突击之域：每移动一段时间，人物身体就会缠绕上可以将敌人弹开的光。几名武将的特殊技就有这个效果，虽然可能会影响自己的一些连续攻击，不过在高难度下，用以防备敌人的连段追击也是有一定意义的。

秘技·防御

四方之护：可以防御住来自后方的攻击，也就是“千里天眼”，听起来很强大实际上没太大意义的技能。避免自己落入腹背受敌的境地才是关键，而一旦被包围，如果能做出防御动作的话，又为什么不优先考虑紧急回避呢？

敌弹之护：防御住敌人攻击的同时按下□键，可以将敌人弹开一段距离；这个设定在《真三国无双2》中曾经出现过。

刹那之护：掌握好时机，敌人攻击的瞬间防御成功的话，可以减少己身的防御硬直——这便是前作的著名废技能之一“明镜止水”。始终感觉KOEI的想法有些过火了，这种“瞬间防御”的概念，更应该出现在那种一对少量的ACT，或者FTG中，而对于以“群殴”、“集团战”为特色的无双而言，这种过于强调细节反应的设定实在是不太适合。

活心之护：“虎视眈眈”的改名版，防御敌人攻击的时候会增加无双。

反射之护：防御时可以弹返敌人的间接攻击（弓矢、枪弹），也就是“天命反转”。

秘技·特殊

波动之构：特殊技架构开始时（按下R1），身周会发生冲击波——小次郎的“为虎添翼”，同样是有发动间隔的一招，其实用性实在是令人万念俱灰。

转身构·攻：地面攻击动作可以随时以特殊技架构（R1）取消，看起来



很像“电光石火”，不过适用性比它要大。电光石火是限定在C技中才可发动的，而这招秘技适用于所有地面攻击。

转身构·防：防御中可以进行特殊技架构……试了一下，原本在防御中按下R1是无效的，而在装备了这个秘技后，并且防御住敌人攻击时，可以在防御状态下直接发动特殊技。这个……实战意义很有限，特殊技发动足够快或者拥有无敌时间的角色尚有考虑用一下的可能，否则就是一找打技。

空中总受身：这名字起的……都快接近汉语大白话了。相当于“现世御身”的技能，如果被吹飞或者浮空，在可能的第一时间里，系统会自动替你受身。

转身回避·攻：这便是战国无双1代中人人必备的神技“逃水”：任何地面攻击动作都可以中途以紧急回避取消掉。原来的“行云流水”也有类似的功效，不过那个只限于C技中取消。

好消息二 无双特效改良

以往大部分的三级无双的画面特效都有强力吹飞效果，导致敌将没挨几下就被打得老远，攻击力反而大受影响。而这次无双特效的性能得到了调整，不会再随便把人吹飞了。

好消息三 C技追加

猛将传为每位武将都追加了一招C技：特殊技型和蓄力型武将均增添了C5，而普通攻击型则增添了C9，所有这些C技均只有一段，并没有追加输入。新增的C技很多均有范围大的特性，并且明显比其它招式华丽很多，但不少也都具有发动慢的特点，并不是100%实用的，具体使用时要审时度势。

好消息四 上限提升

所有无双武将的等级上限由50提升至70，经验值上限由99999提升至150000。而护卫兵的等级上限则提升至30。

在这个前提下，人物的各项能力值上限也都相应提升——但注意，这次的猛将传没有全员突破至统一上限，它只是为每个人设定了新的封顶数值而已。人物练满后，互相之间的各项数值依然是不一样的，你不要指望能把信玄老爷子练得跟鬼半藏一个速度。

第四阵 宝珠

宝珠合成也是这次商店中新追加的要素，也正因为有了它，之前的武器改造就可以完全无视了。

其合成非常简单：选好宝珠，花一点钱将它安插在武器上，OK。

宝珠共分15种，分别对应红莲、冻牙、闪光、烈空和修罗5种属性，以及体力、无双、攻击、防御、马术、移动、瞬发、运、无增，和范围10项基本数值，也就是说它可以改造一把武器除了基本攻击力以外的所有性能。

宝珠合成的强大之处在于，对于那10项基本数值而言，相应的宝珠固定提供+20的最大值，你再不必被随机数值困扰。此外，宝珠合成可以应用于任何级别的武器——没错，第一、二秘藏武器（也就是LV4、5级武器）也可以任意打造。注意，对于同种类的宝珠，一把武器上最多只能安插三个，你不要指望可以插8个攻击+20……

合成同样是要花钱的。关于费用，后台有着简单的计算公式，不过这里我们只需要知道，对于第一、二秘藏武器而言，每改造任意一项性能（基本数值或者属性），费用均为3200金。

合成是如此简便且有效率，那么现在唯一的问题就是宝珠的来源，如何入手宝珠呢？——很不幸，这恰恰是最麻烦的一点。

宝珠的基本来源

宝珠的基本来源就是，战斗结束后随机获得一颗——给不给你随机，给你哪种也随机。这里的战斗可以是无双演武、模拟演武或者佣兵演武下的任意关卡。

从目前的经验来看，宝珠入手几率与难度有一定关系，难度高的话，获赠宝珠的几率会大一些。但同时宝珠与战后评价似乎没有必然联系，我数次打出S后也什么都没捞到，但有时获得A甚至B评价时反而拿到了宝珠。

此外佣兵演武中有些任务的报酬就是宝珠，所以去玩这个模式也很有赚头。

不过，宝珠的入手和使用上也同样存在着手段和BUG！不过详细情况还需要结合本作另一个新要素“佣兵演武”才能讲述清楚。

第五阵 佣兵

这个模式很容易使人联想起系列以往作品中曾经出现过的“修罗”或者“立志”模式，的确，性质上有些类似，但也颇有不同，这次的佣兵演武在设定上缓和了许多。

一、佣兵演武中不需要、也无法创立新武将，而就是在32位无双武将中做出选择。

二、佣兵演武中的武将并非强制初始能力，而是完全与其它模式下的资料通用，武将当前的各项成长状况以及技能、武器、军马等等，都会直接体现在佣兵演武中。唯一不能带进佣兵演武的要素就是护卫兵。

三、佣兵演武中同样可以获得经验值、金钱和武器，也同样能盗取技能，而武将由此获得的成长也都会反应到其它模式中去。

四、武将的体力状态并不会延续到下一关，每场战斗开始后你的体力槽都是满的（除非遇到特定的战场规则）。

五、除非你的武将持有特殊能力，否则佣兵演武的战场上不会出现体力回复道具。

六、佣兵演武是可以完结的，达成一定条件后，演武中就会出现两种特殊战役，胜利的话就可以完成佣兵演武。不过当然，你也可以不进这个战役，而选择其它任务一直玩下去。

基本概述完毕，下面我们从主菜单开始来了解详细。



↑选择武将进行佣兵演武时要注意武将自身在这个模式下所特有的四个能力。

任务选择

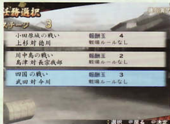
进入后一般会有三场战斗供你任选其一，退出再进这个画面并不会导致任务刷新，如果对当前所有任务都不满意，只有重打上一场战斗（如果有之前的SAVE的话）才会令接下来的任务改变。

每一条任务都会显示以下基本信息：

交战双方：A大名对B大名，注意，进入战斗后，你一定是隶属于居于前者的A势力。不过双方的武将是随机安排的，并不一定是各势力的大名，很可能就是一堆大众脸；并且有时候你还会发现B势力的大名就从属于A势力，是你的友军，对此请不要感到奇怪。

报酬玉：这个没什么好说的，过关后的赏金。

战场规则：一开始的几关没有特别规则，而之后的战场规则就会愈发多种多样，基本有：伤害2倍、对空中敌人的伤害3倍、防御不可能、紧急回避



不可能、防御及紧急回避不可能、无双奥义使用不可能，以及以体力被扣减的状态开局。每场战斗只会应用这7个规则中的一种，规则并不会复合发生。另外注意，战场规则适用于敌我双方的每一个人，并非仅仅是限制玩家的设定。譬如“伤害2倍”，这个规则下敌人打你很痛，但他挨打也一样死得快，所以规则是柄双刃剑，善于利用就可以充分享受到它的益处。

イベント选择

事件选择，一开始的时候很贫瘠，而随着你的战斗完成情况，事件就会逐渐丰富起来，每次选择任务前记得先来这里看看。在这个选项里，你可以选择雇佣下属、提升佣兵等级、触发特殊任务、仕官以及接受褒赏等等。

佣兵雇佣：雇佣其他无双武将与你协同作战，武将最多同时雇佣5名，其中最多同时上场2人。一般单人雇佣费均为10玉。

佣兵等级提升：花费玉来为一名佣兵升级（这与武将自身级别不是一个概念，后文详述），佣兵等级最高Lv4，每次升级所需的消费玉数量依次为10、15、20玉。

特殊任务：这一类事件都会明确提示你为“特殊任务”，一旦选择了此类事件，“任务选择”里就会追加一个新的任务。前期的话，特殊任务的报酬玉会多一些，而后期更是要通过此类任务来获取特殊奖励。

大名仕官：在多次为同一家大名作战后（前文中所谓的A势力，与战场上实际出现的武将无关）就会出现这个选项，花费50个玉选择这个事件，你就将在该家大名下仕官，完全从属于这个势力。仕官后的任务中将会多出侵攻战和防卫战，并不时得到褒赏，而侵攻战和防卫战完成到一定程度，就会出现统一天下的最终战了。其实这些都不重要，我就是很想知道——为什么我去你们家打工反而要我先掏钱？

褒赏奖励：这类事件分很多种，比如当你为某个势力作战后，相应大名可能会给你一些奖励。又或者你在之前的战斗中解救了村民，那么过关后也会有村民馈赠的事件。此外还有“山贼的激励”、“商人的献上品”等等，不一而足。如果是大名或者村民的褒赏事件，一般是免费的，白给你东西。

名刀一览

别误会，这不是指武将拿在手里的实实在在的武器，而仅是佣兵演武中设计的10把仅供收集的刀——真的是仅供收集，每把刀连个典故说明都没有，你想具体察看一下都不可能。

这10把名刀是只能用来看的，无法装备，而它们的入手都要靠一些特殊事件或任务。当然，收集它们也还是有其它意义的——集齐10把名刀就会引发另一场特殊战役，选择并胜利后同样可以完成佣兵演武。

刀名	入手方法
九字兼定	商人から献上（消费30玉）
村雨	农民から献上（消费30玉）
大般若长光	公卿から献上（消费35玉）
落叶	将军からの褒赏（消费40玉）
桐一文字	完成特殊任务“姬の护卫・贰”
日光助真	完成特殊任务“剑豪击破”
童子切安纲	完成特殊任务“财宝掠夺”
小笛	完成特殊任务“一骑驱け”
三日月宗近	完成特殊任务“影武者击破”
大典太光世	完成特殊任务“无双共斗”



↓佣兵选择画面中结合方向和三角键，可以查看能力。

↑选择自己喜欢并实用的武将雇佣吧。

佣兵选择

所持玉

玉也就是佣兵演武中的钱，雇佣武将、提升等级、引发事件等等需要消费的都是玉。

兵科

兵科是武将在佣兵模式中的一项固有性能，共分三类，分别是枪、铁炮和骑马。注意，兵科的实际意义其实就是在战场上为武将提供一些辅助能力，并非是指武将会带着骑兵或枪兵出场。

兵科	能力	解说
枪	枪衾	相当于秘技“枪衾之域”，特殊技架构下（按住R1）向前移动时，身旁会出现枪衾攒刺。
铁炮	一齐射击	相当于秘技“一齐射击之域”，特殊技架构开始时（按下R1），身后会射来一排枪弹。
骑马	铁壁突击	相当于秘技“铁壁突击之域”，每移动一段时间，身体就会缠绕上可以将敌人弹开的光。

佣兵等级&能力

每名武将都有一个佣兵等级，最高Lv4，注意这与人物本身的级别是不同的概念。佣兵等级是无法通过作战吃经验值等手段来提升的，而必须依靠褒赏、激励等特殊事件。等级提升后固然可以提高战斗力，而更关键的要素则是可以习得新的能力。

每名武将都有四项佣兵能力，随着等级提升而逐步开启，武将会习得哪些能力是固定的，没有随机性，其中不少能力都非常实用，可以有力地辅助作战，挑选和培养下属时要有针对性。

能力的发动并不仅限于我们直接控制的武将，由于还可带两名下属出战，也就意味着最大可以携带12条能力出阵。而这些能力，以及三名武将的兵科，都可以体现在当前操纵的武将身上，或者在战场上发生效果。

就个人目前的心得体会来看，有几条能力值得特别解说一下。

药草の心得

游戏说明书上明确提到，没有这个能力的话，在战场上就不会出现体力回复物品，因此该能力对于长期持续作战（尤其是高难度下到后期关卡的时候）是非常有用的。事实上它也的确很靠谱——你可能会以为敌人也就掉些小饭团子糊弄事儿，但其实有了这个能力后，大回复乃至全回复也都经常掉，可以说非常厚道。

不过，我也曾遇到过一件奇怪的事：

佣兵能力详解	
铁壁	减轻受到的伤害
总攻击号令	号令发动后（AI自行判断，不能主动选择），一定时间内攻击力上升
练心	无双徐徐回复（被动技能，整场战斗内全程有效）
火计看破	敌人的火计无效化
无双防壁	无双满值时，按下SELECT键即可发动防护罩
人德	完成各种任务时获得的玉数目增加
键开け	接近被封闭的城寨后就可自动开门（有些设定为“牢狱”的城寨是没有设置守备兵长的，只有靠这个能力才能进入）
五十人当玉	每击倒50人即可入手玉
トリモチ切断	敌人的トリモチ技能无效化
药草の心得	战场上会出现体力回复道具
毒消し	敌人的毒计无效化
赋活	体力徐徐回复（被动技能，整场战斗内全程有效）
钢尖枪衾	枪衾的威力上升
钢弹射击	射击的威力上升
车悬かりの阵	当前战场规则无效化
奋起	体力越少攻击力越高
粘り	体力越少防御力越高
金刚铠	敌人的气绝（晕眩）攻击无效
强打枪衾	枪衾攻击可以令敌人气绝（晕眩）
三段射击	两次射击间的发射间隔缩短
粘り号令	号令发动后（AI自行判断，不能主动选择），一定时间内防御力上升
神速	移动力达到最高
幸运	运达到最高
无双号令	号令发动后（AI自行判断，不能主动选择），一定时间内无双零消费
强袭突击	铁壁突击时，一定时间内攻击力上升

武将	兵科	Lv1能力	Lv2能力	Lv3能力	Lv4能力
真田幸村	枪	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	钢尖枪衾
前田庆次	骑马	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	无双号令
织田信长	铁炮	人德	无双防壁	火计看破	三段射击
明智光秀	铁炮	人德	无双防壁	火计看破	トリモチ切断
上杉谦信	骑马	铁壁	总攻击号令	练心	车悬かりの阵
お市	枪	药草の心得	毒消し	赋活	人德
阿国	枪	药草の心得	毒消し	赋活	幸运
杂贺孙市	铁炮	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	钢弹射击
武田信玄	骑马	人德	无双防壁	火计看破	强袭突击
伊达政宗	铁炮	铁壁	总攻击号令	练心	赋活
浓姬	枪	药草の心得	毒消し	赋活	火计看破
服部半藏	骑马	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	神速
森兰丸	骑马	键开け	五十人当玉	火计看破	粘り号令
丰臣秀吉	枪	人德	无双防壁	火计看破	五十人当玉
本多忠胜	枪	铁壁	总攻击号令	练心	金刚铠
稻姬	铁炮	药草の心得	毒消し	赋活	无双防壁
德川家康	铁炮	药草の心得	毒消し	赋活	铁壁
石田三成	骑马	人德	无双防壁	火计看破	总攻击号令
浅井长政	骑马	铁壁	总攻击号令	练心	药草の心得
岛左近	铁炮	人德	无双防壁	火计看破	毒消し
岛津义弘	铁炮	铁壁	总攻击号令	练心	粘り
立花訚千代	骑马	药草の心得	毒消し	赋活	奋起
直江兼续	骑马	人德	无双防壁	火计看破	车悬かりの阵
ねね	骑马	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	强袭突击
风魔小太郎	枪	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	火计看破
宫本武藏	枪	铁壁	总攻击号令	练心	赋活
前田利家	枪	铁壁	总攻击号令	练心	强打枪衾
长宗我部元亲	骑马	人德	无双防壁	火计看破	键开け
ガラシャ	骑马	药草の心得	毒消し	赋活	练心
今川义元	骑马	药草の心得	毒消し	赋活	幸运
佐佐木小次郎	枪	铁壁	总攻击号令	练心	神速
柴田胜家	枪	铁壁	总攻击号令	练心	奋起

修罗难度下使用柴田胜家，没有带任何下属，而胜家当时也只有铁壁一条技能，但就在第二关，清掉一群杂兵后，我竟看到一个体力、无双全回复的般若汤赫然现于眼前。其中原因我至今不太清楚，不知是自己忽略了什么要素还是KOEI在设计上出现了某些漏洞，只能先把这个事实提出来以供大家参考。

神速

神速是被动技能，开场后即有效。所谓的“速度最大化”实在是非常夸张——比你吃了战草鞋或者骑松风马都要快上很多，有着鬼魅一般的移动力。

但关于它同样也存在着奇怪的问题——就是……速度似乎会逐渐下降？这么说也不太确切，而以具体实例来说明的话，我的小次郎在达到Lv4后习得神速，接下来一整关都跑得很爽；然后到了下一关，跑着跑着……速度突然就降下来了，而且降到了比正常移动还要慢的程度。这令我十分困惑，还假设过是不是因为跟某位下属武将相性不合导致的……可不带下属登场试了一下，这种情况依然存在。甚至有一关，是开战后也就五秒钟，跑出去也就十几步的时候，神速就突然失效。虽然敌人的确有令我方减速的技能，但其发动时一定会有信息提示的，而我确实从来没有看见过相关信息，更何况这种减速现象出现得未免也太频繁了，不知是否自己于无意间触发了什么BUG。以上事实，供大家检证备考。

上表中还指明了我方拥有几条使敌人技能无效化的能力，而相应的敌方技能详细解释如下：

火计	扣减当前体力的2/3
毒计	体力持续减少
トリモチ	移动速度和攻击速度下降

可以看出，这三个都是十分恶毒的技能，如果自身或者下属武将没有相关遏制能力的话，可能立即就会陷入十分狼狈的境地。对于トリモチ和毒计，一旦中招的话，只要击败发动此能力的敌将就可解除攻击（系统信息会提示是由谁发动的）。

以上要素——佣兵等级、佣兵能力、兵科以及所持玉，是武将在佣兵演武中才具有的要素，并不会体现到其它任何模式中去。

具体进入战斗后，基本上可能有三种战况：

1. 普通局面，标准的A对B，双方武将有一定随机性地配置在战场上，敌总大将只有一人。

2. 虽然是A对B，但敌人存在三名总大将，我方分别有人受到这三名敌将的攻击，需要全部KO他们才可以过关。不过在这种配置下，敌总大将是没有斗气的。

3. 战场上的实际形势是三方混战，共存在两名敌总大将。

战场上存在着隐性任务，需要到达相应地点才可以触发，而这些任务的完成也并不难。比如会遇到村民被敌人包围，这时解决掉附近的“头领”就算完成任务。又比如战场上会发现“隐秘头”，如果是敌方的，那么打死他就OK；如果是己方的，那么其或者是委托你送信给一名友军（接近目标即可），或是请求你解决掉周围的敌人（干掉敌将即可）。此外，还有一些“敌输送部队”之类的任务，都是击毙目标武将即告成功。这些任务一般都会奖励金钱或玉。

注意，所有这些需要在关卡内主动触发的任务，都是没有任何语音、声音以及黄色任务条提示的，只有系统信息闪过，你需要经常查看一下“情报履历”，以免自己错过什么东西。

唯一有标准的黄色任务栏提示的就是你通过事件接受到的特殊任务（也是贯穿此关的主线），由于佣兵演武的变数和随机性比较大，全部特殊任务的详细资料目前还在整理中，我们会留待以后补完。

完结

佣兵演武存在着最终“目标”，达成的话就可以迎来Ending。

其一，就如同前文所说，反复多次为同一势力作战→侍奉该家大名→多次参与侵攻和防卫战，这样，大约几十关后我们就将迎来最终决战“天下统一战”。

显然，如果你的武将一直“无所属”，没有侍奉任何大名的话，是不会出现这场战役的。

其二，当你完全收集到10把名刀之后，任务中就会出现“天下无双决战”。来吧，为了胜利而战吧，证明你才是真正的日本第一兵！

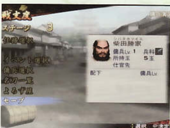


第六阵 BUG

无双终极奥义·零消费

这个伟大BUG的原型早在《战国无双2》（PS2版）中就有——简单来说的话，就是利用中断记录来触发，效果就是在商店中购买完技能等东西后，金钱还能如数退还。

此BUG在XB360版的时候就被取消了，而后的《战国无双2 帝国》中更是无法实现。到了现在的猛将传，我们抱着试一试的心情try了一下——果然，这个“虫子”的确是被光荣彻底消灭掉了……吗？



非也，最逗的事情就在这里：此BUG按原先的操作方式是行不通了，但它却换了一个形式依然健在，而且更强大了。

1. 选择佣兵演武。

2. 新开始游戏，或者选择已有的进度再开都可以，总之进入战支度画面。

3. 不论以哪种方式进入佣兵演武，都要在“**セーブ**”中先记录保存（选择再开的话也要再SAVE一次，重要！），然后用“终了”选项退回到游戏主菜单。

4. 选择模拟演武。

5. 只要不是刚才在佣兵演武中选择的武将，就去商店尽情Shopping吧，购买技能、秘技、护卫、马匹，以及宝珠合成都可以。

6. 钱花光之后，START+SELECT软复位。

然后你会发现，之前的消费成果都在，而钱也如数退还了——不仅如此，如果你刚才选择了宝珠合成，那么现在连宝珠也退还了（武器自然是改造过的状态）！也就是说，这个BUG会使系统将此前所有的已消费品全部“退还”给你。

现在，你无敌了；必须要承认，这个BUG很好很强大。

注意，每次软复位都会导致BUG失效，不过你只要重新执行一遍以上步骤就好，方便得很。因此我们现在的问题就只是积累一笔启动资金，以及各种宝珠各备一颗。钱的积攒不是大问题，几万、十几万稍微多玩一会儿就出来了，而且你要是有本传记录可继承的话，估计手里已经有几十万了。

至于宝珠的快速初期资本积累，我们还要再耍一点小手段。

基本原理——在战斗中挂掉的话，依然可以保留的东西有：之前在战场上直接吃到的经验值和金钱；不会保留的有：需要战后结算的经验值、已拣到的武器、以及已盗取的技能。换句话说，所有需要在战斗结算画面显示的东西都不会保留——但，唯一的例外就是宝珠——你挂掉了也一样可能拿到宝珠。

基本事实——在佣兵演武中会有这样的关卡：单独一名武将以黄颜色的第三方势力乱入（与之前战场上有几方势力无关），将其击败就很有可能直接入手宝珠。目前可以确认的是，在修罗难度下，佣兵演武的第三关中，三个战场里就一定有一个是这样的关卡！而且乱入的都是女性武将。

那么我们的操作也很简单：以修罗难度开始佣兵演武，在第二关结束后SAVE一下，然后逐个试出我们的目标战场——如果有此类武将乱入，则她必定会在开局一分半以内登场（有时会非常快地出现），所以很好确认，你开场后随便做点事等一下就好。

确认了战场之后，你要做的就是三件事：等待佳人的登场、干掉她（宝珠入手），然后找个人把你干掉。这样战后结算时，你必定会入手宝珠；并且由于是战败，当然不能算打过了此关，因此读档再开后仍然是从第三关开始，那个任务也必定存在，再重复那三件事就OK了。而且能拿到的宝珠种类是随机的，不会是固定一种，等到全部种类都刷齐的时候，你就大功告成了（同一种类的刷到多颗也很好，尤其是重要性能，免得你每合成一次都要重新执行一遍前面的BUG）。

以上，就是可耻的自杀刷宝珠法。

之所以要选修罗难度，一是因为这样宝珠任务的出现关卡会很靠前，二是因为你挨打死得快（难度低的话想死太难了），记得提前把再临、锻身之技、坚守之技等都卸掉，让敌将下手痛快一点儿。别担心，只要你选用一个成长和武器都差不多程度的武将，修罗并不难打。我个人用的是柴田胜家，反正一个老男人被打死了也不会心疼，而且他爆气后猛砍就是，打起敌将来很省心。

如果你运气够好，能够碰到一个中小型的地图，那就更赞了，这样会省掉不少跑路的时间。因此你也可以考虑在第一关结束后另存一个档，这样如果目标战场的地图令你不太满意，就可以重打第二关来刷新第三关的任务（不管任务如何更新，乱入事件是一定会有的）。

那位不幸的女性目标武将一般会在开局一分半内出现，不过出现地点随机。她的出现与玩家此前的行动没有必然联系。

无双无耻奥义·秘技继承

在给某个武将配备上某个秘技之后，将其初始化，这时你就会发现虽然固有技那一栏已是空槽，但该武将依然可以发动初始化之前最后装备的那项秘技。然后再从头培养这名武将，等其随等级习得自己原本的固有技后，就相当于他/她同时拥有两项特殊能力了。但注意，这之后一旦你有替换固有技/秘技的操作，那么由初始化之前“继承”过来的秘技效果都会消失掉。也就是说，想反复利用初始化来“继承”多项秘技是不可能的，你最多只能选择一项秘技再搭配上人物自身的固有技。

这个BUG比较无耻，有些自身固有技不错的武将再配上一个秘技就太强大了，只是实现这它的代价有点大——初始化辛苦练成的人物可不是那么容易下决心的。

第七阵 武器收集

对于大多数人来说，无双中的收集要素就是其最大的魅力。而这次的猛将传，KOEI终于又把新武器加回来了，大快人心！

秘藏武器说明

1. 除了阿国和森兰丸的武器要通过无限城入手之外，其余武将必须在无双模式中拿取。

2. 难度必须选择“难”或以上。

3. 必须要先打通一次无双模式，之后才可能拿到武器（主线即可，外传非必须）。

4. 贵重品出现后，请去查看“情报履历”，里面会明确指明它的位置，另外小地图上也会有标示。

5. “宝物库”中提供了“秘藏武器入手法”，其中会明确指明每位武将两件秘藏武器的具体入手关卡，并且对条件要点做出了模糊的提示。如果你想有自己摸索的乐趣，那么可以考虑只看这份官方提示。

6. 对于原来的26位武将来说，其第一秘藏武器就是原来的Lv4，性能和入手方法没有变动。

7. 第二秘藏武器虽然会被通俗地称为Lv5，但这绝不意味着它一定比Lv4优秀。Lv5的基本攻击力与Lv4是一样的，并且很多Lv5的默认性能会让你哭笑不得——但没关系，我们有宝珠，我们还有BUG，你就当这是游戏提供了一把最高级的改造素材好了。

8. 限于制作时间，以及入手流程和条件的确切性都需要测试考证，这次我们先放出6名新加入武将的资料，其余26名武将的第二秘藏武器，请期待下期的补完。

在战场中心呼喊热血的男儿 前田利家

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
苇原火远理命	45	红莲	攻击+36 移动+18 无增+53 范围+36
入手战场	四国征伐		
入手条件	6分钟内成功上陆，并完成制压南北大筒的任务		

解说■战斗难度可以说没有，唯一要注意的就是，你砍人不要太快，一定要等相关任务出来后再干掉敌人，做人不要太生猛。流程要点如下：击破久武亲直（任务）→上陆地点制压（任务，击破香川之景、吉良亲实、长宗我部盛亲）→击破守备头，分别制压南北两大筒（任务）。再强调一次，以上关键点，一定要等到任务指令出现后再达成。只要于6分钟内完成，贵重品即出现在敌本阵外右下方（以小地图方位为准）。

第二秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
正胜胜速日	45	烈空	体力+18 无双+36 防御+38 马术+36 运+18
入手战场	天正御前仕合		
入手条件	令城外所有武将成为友军（击倒他们）		

解说■一个字，抽。并不是所有武将都要打的，对于地图右侧的三个军团而言，只要打败带头大哥（义员、元亲、信玄和谦信），那么他们的部下也会跟着加入，而这同样也算满足条件。但要特别注意，如果打，就必须是由你亲手打死——2P帮忙、护卫武将插手，或者被之前加入的友军做掉的话都是不行的。贵重品出现在地图正中央。

三弦吟游诗人 长曾我部元亲

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
天津瓮三味星	45	闪光	无双+38 防御+18 无增+35 范围+51
入手战场	杭濑川之战		
入手条件	开局8分钟内达成以下条件：东军退路封锁，击破敌援军忠胜、稻姬、半藏。		

解说■开战后解决地图中部的几个大众脸后就会出现封锁东军退路的任务，东军退却点位于地图右下，干掉出现在那里的小次郎以及一名大众脸就可以达成任务。这之后不久，忠胜会出现在地图东部、半藏现身在西侧、而稻姬则位于上方，计划好一个流程解决他们吧。贵重品出现在地图东部。

第二秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
蝙蝠骷髅	45	修罗	体力+55 防御+53 运+36
入手战场	信长四国征伐		
入手条件	开场4分钟内击破秀吉并达成150人斩		

解说■官方提示说得很模糊，令很多人都误会要完成好多任务——但其实，一点都不复杂。就如同条件本身说得那么明确，冲出去砍吧，信长本阵前的人数绝对够。

最终人间决战兵器彼女 葛拉夏

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
神直毗钏	42	烈空	无双+39 移动+34 瞬发+36 范围+39
入手战场	大阪湾之战		
入手条件	开战10分钟内达成“南船制压”以及“兵粮输送部队护卫”任务		

解说■非常简单的流程，但就是因为太简单了，估计有些人会失败……还是那句话，做事不要太快，开局废话不少，如果你在这个时间里就把目标武将荒木做掉了，那么“南船制压”的任务是不算达成的。兵粮输送队就出现在下方正中据点，他的目的地是右上角。我们要提前把这一路上的敌兵敌将都干掉，据点也都全部封锁。胜家及其旁边的大众脸也不能放过，看似我们可以诱导毛利走另外一条路，但这二人要么会直接来追，要么会把毛利强制吸引过去。葛拉夏的地面八方以及大部分C技糟糕透顶，堪称无双史上最低，但，就凭着她马上的功力以及两类特殊技，其就无愧于地上最强魔法少女、无双最终决战兵器的称号！R1+□第一段，Fire Ball，前方大范围防御不能火球喷射；第二段，Blizzard，身周中范围吹雪攻击发生；第三段，Laser Ray，阳电子破城炮，同样敌防御不能，只是这招虽然威力很大，但发动过慢，一定要先确认好距离再施放。R1+△第一段，体力自回复；第二段，防护罩加护；第三段，自体攻击强化。马上八方：火球八连发，对敌将单体杀伤明显；马上C4：前方极长距离冲击波，群体驱散效果绝佳。C1，加无双（打不到人也加，后期配上高数值无增，即便空发，一加就是一格）。

第二秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
伊豆能壳钏	42	闪光	马术+53 运+52 无增+39
入手战场	杂贺攻		
入手条件	快速击退敌军的第一、二阵攻势		

解说■开场后打死守备兵长开门，然后二话不说抽飞秀吉和秀长，这之后只需要等待就可以了。很快敌人就会发动第一阵攻势：丹羽长秀和筒井顺庆分从两路袭来，灭之完成任务。然后我们可以稍微向前迎一迎，第二阵攻势转眼间就到，分别是前田利家、堀秀政以及佐佐成政。全灭之，随即贵重品发现！位于地图最上方中偏右。拿到武器后想快速过关的话，推倒森兰丸开门即可。

战国黑旋风叔父贵 柴田胜家

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
金刚武斧	46	闪光	体力+39 攻击+17 防御+38 移动+34 无增+17
入手战场	桶狭间之战		
入手条件	开场10分钟内奇袭成功，并达成400人斩		

解说■400人斩的要求并不在10分钟的限制内。至于奇袭的达成，就要按信长的指示完成前置作业：制压鸣海城（任务）→协同我军防卫鹫津、丸根两寨（任务）→击溃义员派来夺回各座城池的武将。以上过程中切记不要突出前线，不要接近善照寺和中岛寨，否则将直接导致奇袭失败。同样，以上流程不要过早下手，要等信长发出指示出现任务后再解决目标。成功防卫后，信长会下令进攻善照寺→解决敌将后与秀吉合流（任务）→护送出现的民兵到达奇袭地点（任务）。护送途中共会出现两批伏兵：地图右上角的只需要解决两个副头领即可，而奇袭地点附近还会出现半藏，毙之。达成条件后，贵重品出现在地图右侧中央据点旁。

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
雷公武神斧	46	闪光	体力+53 攻击+55 无增+37
入手战场	贱岳之战		
入手条件	开战6分钟内达成以下条件：夺取东部四个营寨、击破这一区域出现的敌增援、成功防卫中央营寨，外加300人斩		

解说■时间上会有点紧张，不过凭胜家的能力不是问题。开战后就拍马去夺东部四寨，这个不用等什么任务出现。夺取过程中敌增援就会出现了（三名敌将），全部击破他们后再去解决已在进攻中央营寨的两名敌将，这之后就是攒KO数的问题了。敌人数量其实很够，如果嫌不够密集就去地图中央部两军交界处砍吧。贵重品出现在东部偏下。

异次元天才剑士 佐佐木小次郎

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
田道间守刀	42	冻牙	无双+54 攻击+36 范围+50
入手战场	京洛动乱		
入手条件	开场10分钟内令武藏出现，达成300人斩		

解说■斩人数并不在时限之内。开场后首先要护送家康成功逃离，否则后面的事件不会发生。然后地图上会分两批出现很多牢人，快速全部击破他们就会得到丰臣秀赖所在地的情报——在右下方，小地图上也会有标记。这之后出现的加藤清正和幸村都不用理，只要砍死秀赖就好，另外那个“200人击破”的任务也与武器拿取没有关系。随后秀赖真身会出现在地图右下据点，但很快就会强制消失，因为武藏出现了……两项条件都达成时，贵重品位于地图上方正中。

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
神皇产灵刀	42	冻牙	防御+37 移动+55 瞬发+53
入手战场	天正御前仕合乱入		
入手条件	开局12分钟内达成：令信长出现、500人斩		

解说■令信长出现的充要条件就是：击破第二次出现的秀吉和胜家。地图一圈配置着各种武将，你可以选择兜一圈都干掉，也可以只挑必要的打。核心流程为：开战后首先冲去中央广场，把那里的大众脸都送上路，这里应该就可以赚到200左右的KO数→向长垒南进军，击破出现的葛拉夏就可以使秀吉的营寨开门→击破秀吉（影武者）→抽死东北营寨里的几只大众脸，就可以打开通往胜家的门→击破胜家（影武者）→秀吉和胜家的真身会出现在地图左中部，再干掉信长就出现了。贵重品出现在中央广场北部。

不爱弓箭爱足球 今川义员

第一秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
意富加牟豆美	42	闪光	防御+36 移动+34 瞬发+35 运+37
入手战场	川中岛之战		
入手条件	山本勘助未败走的前提下，解决地图下方以援军形式出现的4名敌将		

解说■首先就按信玄的要求击破地图中央的两名敌将，完成阻动作战，这之后只要我方有人接近谦信本阵，就会发生谦信“瞬移”到地图左下角善光寺的事件。建议义员去主动引发，因为那个号称去偷袭的武田别动队会被地图右上角的据点绊住，要纠缠上好长时间，你都可以泡面了。谦信瞬移后，地图中央再次出现敌伏兵，将其解决后再等一下，令我们期待已久的4只敌将就会在下方迷阵中登场了。贵重品出现在地图最上方正中。

第二秘藏武器	攻击力	属性	附加性能
凤眼光明遍照	42	修罗	攻击+18 防御+18 运+57 无增+38 范围+19
入手战场	桶狭间之战		
入手条件	开场10分钟内，让信长第二次出现（出现在其本阵的那次）		

解说■首先，开场就老老实实等待被利家和胜家奇袭……当然你要反抗，打死他们。然后协助我方前线夺取两个营寨，这之后很快信长会带着小弟偷袭我方本阵——先别高兴，这不是条件要求的那次。赶紧回去后院灭火，而搞定信长后德川军就会叛变——只要解决家康，德川军就会全军撤退。抵挡奇袭、协助前线、防卫偷袭、做掉家康，只要抓紧时间依序完成，很快信长就会于地图左上角再次出现，随即贵重品发现！其位于善照寺上面的那段小道上。

所有隐藏要素大揭秘，通关后的战斗——





女主角篇流程攻略

由于女主角和男主角部分关卡是一样的，这里就只列出女主角篇不同的关卡攻略要点，其余相同的关卡攻略请参看上期杂志。

Session 02n 少女と流星

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ニケア击破
要点 女主角路线的正式第一关，没有任何难度，大家可以观赏一下女主角的双重人格大变身。敌全灭后即可过关。
CLEAR アップグレードL1、カスタムL1×5
击破 カスタムL1×2

Session 06n 少女、独り

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ニケア被击破→追加ハヤト被击破
要点 将フェルディナンド打倒之后，会更换地图。敌人援军登场后，会自动发生ニケアVSヒイロ的剧情战斗。与第三军交战之后，敌方增援出现。ヒイロ被打倒之后ゼクス会撤退，ニケアHP减半(EXP60)。
CLEAR アップグレードL1、カスタムL2×5
击破 アップグレードL1×2、アップグレードL3、カスタムL1×6、カスタムL4×2、支援火器

Session 11n 鮮血のシナリオ

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ハヤト被击破、W五小强任何一人被击破
要点 将敌人打倒之后，敌方增援出现。之后会发生ヒイロVSゼクス的剧情战斗。消灭一定数量的敌人之后敌方第2批援军出现，全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレードL2、カスタムL2×5
击破 アップグレードL1×6、アップグレードL2、アップグレードL3×3、カスタムL1×14

Session 13n 影と光

胜利条件 フェルディナンド被击破→敌方部队全灭
败北条件 ニケア被击破→ブライトかニケア被击破
要点 将フェルディナンド打倒之后，敌我双方增援出现，胜利与败北条件改变。全灭敌人之后过关。



CLEAR アップグレードL2、カスタムL3×5
击破 アップグレードL1×3、アップグレードL6、カスタムL1×7、可变フレーム×2

NDS	本刊译名：SD高达G世纪交叉火力			CERO A
	BANDAI	5140日元	2007.8.9	
战略模拟	卡带	日版	1人	1Gb

Session 17n REDとBLUE

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ロウ或ガイ被击破→追加ブライト被击破
要点 前半关非常简单，全灭敌人之后更换地图。
要点 消灭敌人之后，第三军与我方援军出现，败北条件改变。全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレードL3、カスタムL3×5
击破 アップグレードL1×3、アップグレードL7、カスタムL1×12

Session 18n ヒイロVSカトル

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ヒイロ或トロワ击破
要点
●将カトル打倒之后，トロワ撤退。
●消灭一定数量的敌人之后，第三军的第2批部队出现。
●继续消灭一定数量的敌人之后，第三军第2批部队撤退，过关。
过关奖励
CLEAR アップグレードL3、カスタムL3×5
击破 アップグレードL1×6、アップグレードL2、アップグレードL4×2、カスタムL1×11、カスタムL7、可变パーツ×2

Session 19n インフィニティ

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ブライト或ニケア被击破
要点 全灭敌人之后，更换地图。全灭敌人之后，Wガンダムゼロ(EW)(アークライト)出现，将Wガンダムゼロ(EW)(アークライト)打倒之后，サイコ・ガンダムMKII(シルカ)出现。全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレードL3、カスタムL4×5
击破 アップグレードL1×7、アップグレードL2、アップグレードL3、アップグレードL7、カスタムL1×11、大型フレーム×2、可变パーツ×7

Session 21n ASTRAY-王道を逸れて-

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ブライト、ロウ被击破
要点 消灭一定数量的敌人之后，敌我双方增援出现。将アストレイ・GF天(ロンド)打倒之后，她会移动到アーガマ附近复活。全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレードL3、カスタムL4×5
击破 アップグレードL1×13、アップグレードL2×6、カスタムL1×12、カスタムL3×2

Session 23n 月に吠える

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ブライト被击破→ブライトかロラン被击破
要点 敌方增援在第2回合出现。全灭敌人之后，敌我双方增援出现，败北条件改变。击破ゴットン之后，ロラン在移动之后ハイパー化。之后会发生ウーフェイVSシルカ的剧情战斗。全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5
击破 アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×6、カスタムL3×3、カスタムL5×2、支援火器、可变フレーム×5

Session 28n 新たなるG

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ロウ被击破
要点 全灭敌人之后，更换地图。再次全灭敌人之后，敌方增援出现。ロウ等



等人VSカナ-ド会有剧情战斗，カナ-ド被打倒之后复活，同时敌方第2批援军与我方援军出现。ヒイロVSカナ-ド也有剧情战斗，将カナ-ド打倒之后，ドレイク级出现。全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレ-ドL4、カスタムL5×5
击破 アップグレ-ドL1×16、アップグレ-ドL2、アップグレ-ドL3×2、カスタムL1×4、カスタムL2×7、カスタムL4×4

Session 29n 勇気あるもの

胜利条件 敌方部队全灭→カナ-ド被击破
败北条件 ブライト、ブレア被击破
要点 敌方增援在第2回合出现，之后胜利条件改变。カナ-ドVSブレア有剧情战斗，カナ-ド被打倒之后会复活，再次将カナ-ド打倒之后过关。
CLEAR アップグレ-ドL5、カスタムL5×5
击破 アップグレ-ドL1×14、アップグレ-ドL2、アップグレ-ドL4、カスタムL1×8、カスタムL4×3、カスタムL5×4、可变フレ-ム



Session 32n 出击Gチ-ム

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ブライト以及ニケア、ヒイロ被击破→ブライトorヒイロ被击破
要点 ウ-フエイVSトレ-ズ有剧情战斗。将トレ-ズ打倒之后，残余的联邦军撤退，之后敌方增援出现，ニケア撤退，败北条件改变。シルカ被打倒之后会复活，将ミリアルド打倒之后，ヒイロ撤退，全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレ-ドL5、カスタムL5×5
击破奖励：アップグレ-ドL1×21、アップグレ-ドL2×5、アップグレ-ドL3×2、アップグレ-ドL4×2、アップグレ-ドL7、カスタムL1×14、カスタムL2×2、カスタムL3×3、カスタムL5、支援火器×2、可变フレ-ム×10

Session 33n 心、坏れて

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ブライト击破
要点 本关没有甚么难度和要点，ミリアルド被打倒之后会复活。全灭敌人之后过关。
CLEAR アップグレ-ドL5、カスタムL6×5
击破 アップグレ-ドL1×5、アップグレ-ドL2×5、アップグレ-ドL3、アップグレ-ドL4×5、アップグレ-ドL7、カスタムL1×2、カスタムL4×3、カスタムL5×2、カスタムL7、支援火器、可变フレ-ム×4



Session 34n 覇道の果てに

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ブライト击破
要点 全灭敌人之后，更换地图。インフィニティ被打倒之后HP全回复，同时胜利条件改变。全员与アンフィニ交信之后，再让ライオット和アンフィニ交信。敌我双方增援出现，胜利与败北条件再次改变。
ニケアVSア-クライト有剧情战斗。ア-クライト被打倒之后复活，敌方第2批援军出现。之后将ア-クライト打倒又复活一次，再全灭敌人之后即可过关。
CLEAR アップグレ-ドL5、カスタムL6×5
击破 アップグレ-ドL1×8、アップグレ-ドL2×6、アップグレ-ドL4×10、アップグレ-ドL5×3、カスタムL1×8、カスタムL3×2、カスタムL4×2、カスタムL5×15、カスタムL7、支援火器、可变フレ-ム

Session 35n 血と绊と

胜利条件 敌方部队全灭
败北条件 ニケア、エミリア以及ライオット击破
要点 将シルカ打倒之后，ニケア会撤退，同时敌方增援出现，全灭敌人之后进入后半关。将シルカ的HP打掉一半之后发生剧情，シルカ、ニケアHP全回复，再次将シルカ打倒即可过关。
CLEAR アップグレ-ドL5、カスタムL6×5
击破 アップグレ-ドL2×2、アップグレ-ドL4、カスタムL5×7

战史关卡攻略

战史关卡的出现条件是将剧情模式推进到一定程度以后自动出现，玩游戏的时候可以多来看看，完成这些关卡通常可以得到角色和特殊机体。男主角和女主角的第9关战史是不同的。

No	观卡名	出现条件	入手机体	加入的驾驶员	入手芯片
1	ソロモン攻略战	剧情推进到一定程度	ビグ・ザム	——	アップグレ-ドL2
2	光る宇宙	ソロモン攻略战完成	エルメス	——	アップグレ-ドL3
3	震える山	剧情推进到一定程度	——	アイナ、シロ-	——
4	ポケットの中の战争	剧情推进到一定程度	——	クリス、バ-ニイ	——
5	强袭、阻止限界点	剧情推进到一定程度	GP03デンドロビウム	コウ	剧情推进到一定程度
6	决意の炮火	剧情推进到一定程度	M1アストレイ	——	アップグレ-ドL4
7	终末の光	剧情推进到一定程度	エ-ルストライクガンダム	——	アップグレ-ドL5
8	终わらない明日へ	终末の光完成	ジャスティスガンダム	——	アップグレ-ドL6
9f	その名は东方不败	剧情推进到一定程度	——	——	アップグレ-ドL7×2
9n	悲しき决战	剧情推进到一定程度	——	——	アップグレ-ドL7×2
10	STARGAZER	剧情推进到一定程度	スタ-ゲイザ-ガンダム	スウエン、セレ-ネ	——

Session M01 ソロモン攻略战

胜利条件 レクイエム发射前敌部队击破
失败条件 アムロ、スレッガ-、木马被击破
要点 敌方第一回合剧情，贾图增援。消灭一定数量敌人之后发生剧情，スレッガ-单机返回母舰再出来，敌方多兹鲁驾驶大萨姆登场。大萨姆有I力场，光束攻击无效。击坠多兹鲁后发生剧情，スレッガ-牺牲自己为アムロ打开对方的力场。

Session M02 光る宇宙

胜利条件 击破シャア和拉拉
失败条件 アムロ、塞拉、ブライト被击破
要点 击破シャア后其会先行撤退，让アムロ与拉拉交战会有剧情发生，如果之前シャア撤退过的话，此时会以一半HP再次登场。击坠拉拉后シャア和アムロ均会撤离战场，同时胜利条件变更为敌全灭，所以之前建议让アムロ全灭其余敌人再击坠拉拉。

Session M03 震える山

胜利条件 敌部队击破→击破アプサラス
失败条件 シロ-被击破或メガ粒子炮发射
要点 シロ-与诺利斯ノリス交战有对话，前半关非常容易，让08MS小队合流后基本上就是平趟了，之后进入后半关。后半关敌方第一回合有剧情，需要在5回合内击破アプサラス。

Session M04 ポケットの中の战争

胜利条件 巴尼在核攻击前到达联邦军基地→击破克里斯且巴尼生存→巴尼与克里斯交信
失败条件 巴尼被击破
要点 本关难度比较小，虽然胜利条件要求是在核攻击前（5回合之内）到达联邦军的基地，不过时间上非常充裕，建议让我方两两结组，队长和米夏一队为主攻，巴尼这一队可以去捡漏。将敌人全灭后发生剧情，我方其余队员全扑，剩下巴尼的扎古和克里斯的ALEX高达单挑。不要奢望シン能击坠对方，采取完全防御避其锋芒后胜利条件会自动变更为让两人交信即可，之后轻松过关。

Session M05 强袭、阻止临界点

胜利条件 敌部队击破
失败条件 科被击破→追加母舰被击破
要点 一开始我方只有科的GP03，敌方回合会发生剧情，之后敌方母舰脱离战场，注意本关中贾图只会专打GP03。第2回合我方援军到达，击坠任意敌机之后发生剧情，西玛的部队会作为第三方出现，他们会优先攻击贾图的部队，同时贾图方的援军会出现在地图左上角。再下一回合，我方的大众脸军团在右下方增援，本关GP03超强，是绝对的主力，一定要好好利用。干掉贾图即可过关，建议先解决掉西玛。

Session M06 决意の炮火

胜利条件 敌部队击破
失败条件 キラ、玛琉被击破
要点 SEED的剧情。キラ可以直接用ID SEED化，建议让他、穆和另两名奥布士兵合流做主力，カガリ的M1小队协助。第2回合ディアッカ作为我方援军登

场，第3回合联邦3小强登场发生剧情，之后アスレン作为我方援军登场。用キラ的敌全攻击可以轻松将3小强全灭。

Session M07 终末の光

胜利条件 敌部队击破

失败条件 キラ、玛琉、穆被击破

要点 战斗开始后建议重新编队，让キラ、アスレン和カガリ组成三人小队为主力，イザ-ク、迪亚哥和穆三人组队辅助，其余大众脸士兵就随便了。用キラ敌全灭的那招清理敌方小队非常好使，注意让母舰及时给キラ补给PW，每击破一个联邦三小强都有剧情发生，最后击破座天使号后发生剧情，穆“果然是化不可能为可能的男人”……

Session M08 终わらない明日へ

胜利条件 敌部队击破

失败条件 キラ、玛琉被击破

要点 剧情紧接M08，SEED最后的战斗。本关一开始キラ、アスレン、カガリ和拉克丝全部SEED化，让キラ小队作为主力情场，本关敌人较为分散，注意节约PW，母舰跟进补给时别靠得太近，否则容易被敌人围攻。击破面具男后其还会再次复活，再次击破后发生剧情，キラ暂时脱离战场。

Session M09f その名は东方不败

胜利条件 敌部队击破→东方不败击破

失败条件 ドモン被击破

要点 东方不败一开始会加入我方，让东方不败和蕾茵与ドモン合流，然后所有敌人都可以轻松秒掉。注意第一次与敌人战斗其会自动再生，G高达系的所有敌人杂兵每回合都会自动回复30%的HP，由于本关敌人众多，所以在战斗时最好选择“节约PW”，不然PW很容易用光的。敌全灭后进入后半关，一开始是ドモン一人挑对方三个，给其挂上“KOH”的ID后用闪光手指可以一击必杀。全灭敌人后发生剧情，敌人大量援兵登场，同时东方不败出现，胜利条件变更为击破东方不败。让我方的援军休巴鲁和蕾茵与ドモン合流。东方不败必须在一回合内干掉，否则下回合开始HP就会自动全恢复，注意他有一定几率发动分身，而且其ID的发动也有一定的随机性，干掉他需要一点运气。



Session M09n 悲しき决战

胜利条件 ゼクス击破→敌部队击破

失败条件 无

要点 一开始是ヒイロ与ヒイロ的单挑战，击破ゼクス后发生剧情，敌人援军出现，同时我方增援也到达，将敌人全灭即可，本关没什么难度。

Session M10 STARGAZER

胜利条件 敌部队击破→スウエン击破

失败条件 セレ-ネ被击破

要点 第2回合敌方援军在地图左下方登场。本关打起来会比较费事，我方除了STARGAZER之外都是大众脸的士兵，命中率太低，只能采用人海战术去消耗对方。初期敌人全灭后发生剧情，敌人援军スウエン在右下出现，胜利条件变更，スウエン回避极高，击破他后发生剧情，过关。

EX关卡攻略

将主线剧情模式完成之后存档，之后再反复进行索敌即可出现新的EX关卡，男主角有9个EX关卡，女主角有8个EX关卡。其中男主角的第1、2、5、6、7、8个EX关与女主角相同，女主角的第3、4个EX关是单独的。

Session Ex01f クロスボーン・バンガ-ド

胜利条件 敌部队击破→与セシリ-交信→敌部队击破

失败条件 シ-ブツク、ブライト被击破

关卡出现条件 剧情模式通关之后索敌两次

要点 シ-ブツク小队移动后发生剧情，地图变更。第2回合发生剧情，我方大部队到达，胜利条件变更为シ-ブツク与セシリ-交信。シ-ブツク与ザビ-ネ交战有对话，如果是先与セシリ-交信的话セシリ-交信就会撤走，建议先击破ザビ-ネ再与セシリ-交信，之后セシリ-加入我方，获得事件BONUS+150点。之后胜利条件再次变更为敌全灭。

CLEAR アップグレ-ドL7、カスタムL7×5

击破 アップグレ-ドL2×15、アップグレ-ドL4×3、アップグレ-ドL5×8、カスタムL5、カスタムL6×4

Session Ex02f 宇宙の妖花

胜利条件 敌部队击破

失败条件 シ-ブツク、セシリ-、ブライト被击破

关卡出现条件 完成Ex01f“クロスボ-ン・バンガ-ド”

要点 本关初期敌人数量很少，敌人还剩一定数量时大部队在地图左下增援。妖花很强大，有敌全的攻击招式，一定要留意。シ-ブツク、セシリ-与ザビ-ネ交战有对话，ドモン、主角和妖花交战有对话，击破妖花后发生剧情，セシリ被铁面击破，同时妖花完全复活。再次击破妖花后发生剧情，获得事件BONUS+150

CLEAR アップグレ-ドL7、カスタムL7×5

击破 アップグレ-ドL2×18、アップグレ-ドL4×8、アップグレ-ドL5×6、アップグレ-ドL7、カスタムL5×6、カスタムL6×7

Session Ex03f デビルガンダムふたたび

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト被击破

关卡出现条件 完成Ex02f“宇宙の妖花”后再索敌两次

要点 由于剧情的原因レイン并不会出战。击破第一队敌人后其会复活并恢复30%的HP，ドモン、主角的第一战都有对话，本关所有敌人每回合都会自动回复30%的HP。前半关敌人都是些杂牌机体，很容易就能清光。后半关有不少“仿制”的デストロイガンダム，攻击力极强且命中率高，应优先击破之，有空闲的话可以进行捕获，第一次攻击デストロイガンダム有剧情，其HP会自动全满。敌全灭后过关。

CLEAR アップグレ-ドL7、カスタムL7×5

击破 アップグレ-ドL1×5、アップグレ-ドL2×10、アップグレ-ドL3×13、アップグレ-ドL4×6、アップグレ-ドL7、カスタムL4×4、カスタムL5×8、カスタムL7、大型フレ-ム×3

Session Ex04f 出击！ガンダム联合

胜利条件 敌部队击破→ウルベ击破→レイン击破。

失败条件 ブライト、ドモン被击破

关卡出现条件 完成Ex03f“デビルガンダムふたたび”

要点 本关敌人同样每回合会自动回复30%的HP。敌机还剩21架时发生剧情，全灭后发生剧情，前半关结束。后半关，敌人集中在右上角，胜利条件变更为击破ウルベ，其座机每回HP自动全恢复，其间接攻击杀伤力极大！务必让母舰用ID提升回避率，实在不行就暂时解散。击破ウルベ后发生剧情，进入ドモン对デビルガンダム（レイン）的单挑战，胜利条件变更。两人战斗后发生剧情，之后直接过关。

CLEAR アップグレ-ドL7、カスタムL7×5

击破 アップグレ-ドL1×12、アップグレ-ドL2×5、アップグレ-ドL3×3、カスタムL1×15、カスタムL4×4、陆战パ-ツ×12

Session Ex05f 僕らが求めた战争た

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ガロ-ド、ブライト被击破

关卡出现条件 完成Ex04f“出击！ガンダム联合”后再索敌两次

要点 一开始只有X高达四人组的小队以及其母舰，敌人数量很少，而且大多单独成对，给DX和X开HYPER后可以一回合内直接将所有敌人反击至全灭。之后发生剧情，敌人大部队出现在我方初期配置的上方附近，我方主力部队也在下方登场，X高达小队自动全回复。主角、ガロ-ド与シャギア、オルバ交战有对话，敌人全灭后发生剧情，过关。

CLEAR アップグレ-ドL7、カスタムL7×5

击破 アップグレ-ドL1×18、アップグレ-ドL2×2、アップグレ-ドL4×3、アップグレ-ドL5、カスタムL1×7、カスタムL3×3、可变フレ-ム×16

Session Ex06f その瞎の名は木星

胜利条件 敌部队击破→木星军击破

失败条件 ブライト被击破→ブライト、？？？被击破

关卡出现条件 完成Ex05f“Wらが求めた战争た”后再索敌三次

要点 敌人都是杂兵机体，而且每个小

队编制机体都很少，对我方构不成任何威胁。敌机数量被削减到一定程度以后发生剧情，敌方援军以及骷髅高达登场，アムロ、カミ－ユ、ジュド－与シ－ブツク驾驶的骷髅高达X1交战有对话，敌人全灭后发生剧情，敌人木星军团围困我方母舰，シ－ブツク加入我军。
CLEAR アップグレ－ドL7、カスタムL7×5
击破 アップグレ－ドL2×19、アップグレ－ドL3×2、アップグレ－ドL4×4、アップグレ－ドL5×13、アップグレ－ドL7、カスタムL5×8、カスタムL6×8

Session Ex07f 暗き星海に沉む

胜利条件 ザビ－ネ击破→敌部队击破
失败条件 キンケドゥ被击破→ブライト、トビア被击破
关卡出现条件 完成Ex06f “その暗の名は木星”
要点 一开始是キンケドゥ（シ－ブツク）与ザビ－ネ的单挑战，战斗后自动发生剧情，キンケドゥ为了掩护母舰被击破。之后敌人大部队出现在地图右侧，我方主力在地图左下角登场，胜利条件变更。击破ザビ－ネ后发生剧情，之后过关。
CLEAR アップグレ－ドL7、カスタムL7×5
击破 アップグレ－ドL2×10、アップグレ－ドL5×12、カスタムL6×10、支援火器

Session Ex08f 敌意という名の邻人

胜利条件 敌部队击破→救出ヘルナデット→敌部队击破
失败条件 ブライト、トビア被击破
关卡出现条件 完成Ex07f “暗き星海に沉む”
要点 キンケドゥ与ザビ－ネ交战有对话，与ヘルナデット交战后发生剧情，之后胜利条件变更为救出ヘルナデット，方法是将她乘坐的ディビニダド击破。击破ディビニダド后发生剧情，胜利条件变更为敌全灭。
CLEAR アップグレ－ドL7、カスタムL7×5
击破 アップグレ－ドL2×14、アップグレ－ドL5×11、アップグレ－ドL7×2、カスタムL6×11

Session Ex09f 人と继ぐ者の合间に

胜利条件 敌部队击破→クラックス・ドゥガチ击破
失败条件 ブライト、トビア被击破
关卡出现条件 完成Ex08f “敌意という名の邻人”
要点 和木星帝国的大决战了，敌人数量很多。初期的敌人并不难搞定，当敌人数量还剩24架时发生剧情，敌人增援出现在地图上方，7架ディビニダド MA为首组成的强力编队，是比较棘手的敌人。给7架ディビニダド一轮间接攻击轮下来，还是有相当威胁的。将所有敌人全灭后クラックス・ドゥガチ本体驾驶ディビニダド出现，胜利条件变更为击破クラックス・ドゥガチ。击破クラックス・ドゥガチ后其还会再次复活，再次击破后通关。

Session Ex03n 辺き去りし流星

胜利条件 敌部队击破
失败条件 ブライト被击破
关卡出现条件 完成Ex02n “宇宙の妖花”后再索敌3次
要点 初期敌人全灭后会出现增援，再次将敌人全灭即可过关。本关作为敌人登场的五飞会继承在我方时的数值。
CLEAR アップグレ－ドL7、カスタムL7×5
击破 アップグレ－ドL1×12、アップグレ－ドL2、アップグレ－ドL5、カスタムL1×10、カスタムL6、可变フレ－ム

Session Ex04n Endless Waltz

胜利条件 敌部队击破
失败条件 ブライト被击破
关卡出现条件 完成Ex03n “Ex04n Endless Waltz”
要点 击破五飞后其还会复活，再次将其击破后会加入我方，获得事件BONUS+150。敌人全灭后进入后半关。后半关会以我方全员HP只剩一半的状态开始迎战，及时进行HP回复，敌人全灭后过关。
CLEAR アップグレ－ドL7、カスタムL7×5
击破 アップグレ－ドL2×28、アップグレ－ドL5×31、カスタムL6×36

最终隐藏SP关卡

将所有隐藏的EX关卡都打穿之后就会在索敌模式最下面原本的“？？？”处追加最终隐藏SP关卡“人と继ぐ者の合间に”。本关所有敌人全都是BOSS系的机体，男女主角的SP关卡中出现的敌人都是其在剧情模式中遇到过的所有BOSS，具体胜败条件和过关后的奖励都是相同的。

Session Ex09f 人と继ぐ者の合间に

胜利条件 敌部队击破
失败条件 ブライト被击破
关卡出现条件 将所有Ex关卡都打穿后在索地模式的最下面出现，本关的敌人都是BOSS机，不可捕捉。对于本关，只能说敌人很强大，队伍中有敌全攻击和强力ID的机师是主力，另外队伍里最好配备上有提升防御和回避ID的机师，不然给敌人直接命中的话，基本上是很难有活路的，尽量避免我方机体被多队敌机围攻，快速消灭敌人有生力量是关键，基本上清场也就是两三回合的事，打起来很快，也有一定的危险。
CLEAR アップグレ－ドL7×5、高机动スラスタ－、陆战パ ツ、支援火器、大型フレ－ム、可变フレ－ム

特殊角色HYPER化发动条件

HYPER化（ハイパ－）是指游戏中的部分特殊角色（多是主角系）在满足特定条件之后就会进入各项数值大幅提升的状态，此时HYPER化的角色会喊出一句台词，同时其名字后面会有一个“（H）”的标记。HYPER化后的角色ID也会发生相应的变化，会变为以攻击为主的ID，所有角色HYPER化之后都是没有“回避”的那项ID，所以如果想要俘获敌人的话，最好不要用HYPER化后的角色，否则很有可能就是直接将目标击破了。除了ID和角色数值的变化之外，其搭乘的机体也会追加特殊武器（主要是敌全的武器），在本作中，特别是阿姆罗、卡缪和捷多这三大NT HYPER化之后再配合其超强的ID，绝对是可以能够弑神的存在。



←遵循惯例，各角色和主角间都有大量对话。

角色名	发动条件	备注
アムロ	SP35以上	剧情模式中搭乘ν高达之后
カミ－ユ	自军损伤超过8000或是己方有1机被击坠	Z高达剧情完结之后
ジュド－	自军损伤超过10000或是自机HP70%以下	ZZ高达剧情完结之后
シロ－・アマダ	アイナHP90%以下或シロ－HP30%以下	无
コウ・ウラキ	自机HP50%以下或コウSP45以上	无
ロラン・セアック	使用ID“罪ある でも……！”	无
ガロ－ド・ラン	使用ID“あなたに、力を……！”	无
	使用でID“过ちは操り返させない！”	DX强夺的剧情发生之后
ジャミル	使用ID“月は出ているな……”	无
ドモン・カッシュ	使用ID“见えたぞ、水のひとしずく！”	无
レイン	SP40以上、自机或是ドモン机HP60%以下	无
キラ	使用ID“なら Wは…君を讨つ！”	无
アスラン	SP45以上	无
ラクス	自军损伤超过20000或是ラクスSP70以上	无
シン	SP55以上或自机HP70%以下	无
フィオ	フィオ或ミオHP80%以下	剧情专用机入手后
ミオ	フィオ或ミオHP80%以下	剧情专用机入手后
ライオット・スタンレ－	ニケアHP70%以下或自机HP50%以下	剧情里换乘ト－ルギスⅢ后（女主角路线）
ニケア	HP50%以下或ニケアSP45以上	无
	使用ID“作られた力でも…”使用	剧情里专用的ウィングゼロ入手后
ウッソ	自机HP80%以下	V2搭乘时
ヒイロ	SP45以上	剧情里エピオン换乘后
ゼクス	SP45以上	剧情里ゼロシステム换乘时
マシュマ－	自机HP70%以下	无

合体攻击一览

合体攻击是本作非常重要的一项系统，根据参与的角色、机体等的不同又可以分为很多种，合体攻击最大的特点就是命中率必定为100%，敌人特殊装甲无视、ID无视。影响合体攻击发动与否的主要条件包括：1、发动角色全员的SP都还有一定的数量够消费；2、**ツインドライブ**的时候，需要两人的目标相同；3、想要发动**クロスドライブ**对参与角色说搭乘的机体有特定的要求。在没有满足**クロスドライブ**的条件下根据参与角色人数的不同，合体攻击分别有**ツインドライブ**（2人）、**トリプルドライブ**（3人）和**テトラドライブ**（4人）3种，而如果满足了特定组合以及特定搭乘机体的话还会发动威力更为强大的**クロスドライブ**合体技。想要发动合体技，在战场区域配置上最重要的就是让特定机体处在紧密相邻的位置。关于**クロスドライブ**合体技，记住即便是同一型号的机体，也必须是在机体名字前有蓝色"C"标记的**カスタム**机，其余"量产"机是不行的。

トリプルドライブ

参与角色1	参与角色2	参与角色3	备注
クワトロ	アポリー	ロベルト	以**クワトロ**为中心，另两人紧邻着他
アムロ	クリス	コウ	以**アムロ**为中心，另两人紧邻着他
フィオ	ドモン	エミリア	无
アンフィニ	デュオ	エミリア	以**アンフィニ**为中心，另两人紧邻着她
エマ	カミーユ	ファ	以**エマ**为中心，另两人紧邻着她
アムロ	カミーユ	ジュドー	以**アムロ**为中心，另两人紧邻着他
アムロ(H)	カミーユ(H)	ジュドー(H)	以**アムロ**(H)为中心，另两人紧邻着他
ガイ	ロレッタ	イライジャ	无
デュオ	カトル	トロワ	无
ロラン	ハリー	ポォ	无
ニケア	ライオット	エミリア	无
シン	レイ	ルナマリア	以**レイ**为中心，另两人紧邻着他
ムウ	ハリー	ゼクス	无
エミリア	レイン	キサト	以**エミリア**为中心，另两人紧邻着他
ファ	キサト	ルナマリア	无

ツインドライブ

参与角色1	参与角色2
バーニィ	クリス
エマ	クリス
ガロード	ジャミル
ロアビィ	ウィッツ
シロー	アイナ
アムロ	クワトロ
アムロ	ジャミル
フィオ	ミオ
ロウ	ガイ
ロウ	キサト
ロウ	ドモン
プレア	カナード
イザーク	ディアッカ
シン	ルナマリア
ムウ	バルトフェルト
セレーネ	スウエン
ゼクス	ノイン

クロスドライブ

ドライブ名	参与角色	参与机体	对象	备注
アーガマプラトゥーン	クワトロ、	百式	全体	无
	アポリー	リックディアス（黑）		
	ロベルト	リックディアス（黑）		
Gチーム・コンビネーション	ビーチャ	百式	全体	无
	ルー	Zガンダム		
	エル	スーパーガンダム		
	モンド	スーパーガンダム		
女王の騎士	ハリー	ゴールドスモー	单体	无
	ポゥ	スモー		
UCコンビネーション	アムロ(H)	νガンダム	全体	无
	ジュドー(H)	ZZガンダム		
	カミーユ(H)	Zガンダム		
エンドレスワルツ	ヒイロ(H)	Wガンダムゼロ(EW)	全体	完成EX关卡"エン
	カトル	サンドロック改(EW)		ドレスワルツ"之后
	トロワ	ヘビーアームズ改(EW)		
	デュオ	デスサイズヘル(EW)		
石破ラブラブ天惊拳	ドモン(明镜止水)	ゴッドガンダム	单体	完成EX关卡"ガンダム
	レイン(H)	ライジングガンダム		联合 出击!"之后
トリプルサテライト	ガロード(H)	ガンダムDX	全体	无
	ジャミル(H)	ガンダムX		
RED&BLUE	ロウ	アストレイRF	单体	无
	ガイ	アストレイBF 2ndL		
レゾナンツ・シュトゥルム	フィオ(H)	Xアストレイ	单体	无
	ミオ(H)	ハイペリオン		
SEEDコンビネーション	キラ(H)	Sフリーダム	单体	无
	アスラン（H）	∞ジャスティス		

テトラドライブ

参与角色1	参与角色2	参与角色3	参与角色4
ロウ	ジュドー	ビーチャ	モンド
ロウ	ガイ	ロレッタ	イライジャ
ルー	ビーチャ	エル	モンド
ヒイロ	カトル	トロワ	デュオ

机体RK值快速提升方法

本作中的RK值相当于机体的等级，RK越高，则机体的各项相应数值以及武器攻击力都会大幅提高，通常我们可以通过给机体"喂"**アップグレード**系和**カストム**系的芯片来逐渐提升其RK，不过这种方法非常慢，而且消耗的芯片数量也相当之多，这里给大家提供一条特殊的快速RK提升秘技：

首先用一台**ザク**ⅡF，给其加上**アップグレード**LV1后会变成**ザク**ⅡFZ，再加上**アップグレード**LV3后就会变成**ザク**Ⅲ，在从**ザク**ⅡFZ到**ザク**Ⅲ的这一过程中机体的RK值会大幅提高！之后再用"系统B变换"将**ザク**Ⅲ转换回**ザク**ⅡF（转换后的机体有一定随机性，所以得多点几次直到出现**ザク**ⅡF为止），这里最关键的一点就在于转换时机体的RK值是保留的，所以我们可以不断重复上述过程，这样即可快速提升机体的RK值。一般情况下将上述过程重复3次即可，然后再利用系统变换系芯片将高RK的**ザク**Ⅲ转换到你想要得到的机体所在系列再进行改造，即可轻松获得RK50的顶级机体！

这个转换过程只需消耗极少量的**アップグレード**LV1和LV3，非常之划算，而且相当快捷。至于"系统B变换"的芯片我们则可以去索敌模式中刷，还剩最后一个敌人时存个记录，然后看过关后的CLEAR奖励，有一定几率出现各系变换的芯片，数量也是随机的，如果不是"系统B变换"的话再重新读档直到刷出来为止，几率还是比较高的。另外，改造妖花所需的"系统G变换"也可通过此法刷出来。





升级芯片炼金术



游戏中走剧情路线的话，前期到中期都只能得到非常低级的升级芯片（**アップグレード**），后期虽然能得到不少高级的**アップグレード**，不过这时候我方的专属机体大多已经入手了，这对于想要在前期就改造出一堆强力机体开着满天飞的玩家们而言为时已晚，另外想要开发出系统图里所有的机体，以及提升机体的RK值都需要大把的芯片。这里介绍一下在游戏初期就能完成的快速获得中高级升级芯片的特殊方法，本法的基本思想就是，将一些在初期索敌模式中可以很容易捕获到的“垃圾”机体，通过用低级升级芯片改造出新机体后再分解后即可得到高级芯片。

这里我们首先介绍一个最基本的方法：将一架**ジムⅡ**加上**アップグレード**L1后即可改造出**ジムⅢ**，再将**ジムⅢ**进行分解，就能得到**アップグレード**L2一个。下面介绍几条比较实用的改造路线：**アップグレード**L2

系统A：**ジムⅡ→ジムⅢ**（L1必要）

系统C：**ハイザック→マラサイ→バーザム→メッサーラ**（2个L1，1个可变**フレーム**必要，分解后会重新获得）

アップグレードL3

系统D：**リーオー→トーラス→トールギス→ガンダム**系（需要L1和L2，以及系统A变换系）

アップグレードL4

系统B：**ザクⅡF→ザクⅡFZ→ザクⅢ→ガ・ゾウム**（需要L1和L3，1个可变**フレーム**必要，分解后会重新获得）

アップグレードL5

系统G：**デナン・ゾン→ベルガ・ギロス**（需要1个L3）

アップグレードL6

系统G：**デナン・ゾン→ベルガ・ギロス→ビギナ・ギナ**（需要L3和L4各1个）



追加装备一览

在改造画面时，选定好机械师、待改造机体和芯片后（提升RK值用的芯片），不要急着确认开始改造，多点几下那个芯片，你就会发现机体的数值有可能会发生变化——有时候数值会有额外的加成，这时候就是给机体追加了特殊芯片。每台机体最多只能追加3种特殊芯片（可以按L键查看），另外，还有可能追加特殊武器，利用这个特点，完全可以制造出一队全部使用浮游炮的扎古小队来……

名称	能力	追加能力
强化**フレーム**	HP+10%	HP+20%
高出力**ジェネレーター**	PW+10%	PW+20%
增加装甲	装甲+10%	装甲+20%
高感度**センサー**	命中+5	命中+10
アポジモーター	回避+5	回避+10
高机动**スラスター**	宇宙适应性A	无
热核**ホバー**	陆地适应性A	无
ハイドロジェット	水中适应性A	无
ミノフスキードライブ	全地形适应性A	无
ビームコート	**ビーム**系武器(1250+RK*10)无效化或25%轻减	**ビーム**系(1500+RK*10)无效化或30%轻减
Iフィールド	无	**ビーム**系2750无效化（超过时30%轻减）
フェイズシフト装甲	实体属性的武器2710无效化（超过时5%轻减）	无
分身	20%的几率敌全属性攻击回避	无

武器	
武器名	备注
メガ・ビーム	替代机体原有的远距离武器，并可发动间接攻击
メガ粒子	可替代近、中、远距离武器，并可发动间接攻击
ファンネル	追加特殊兵装，攻击力、PW消耗以及命中率提升，作为远距离或间接攻击时更有利
改良型**ドラグーン**	与**ファンネル**的效果相似



妖花ラフレシア的改造方法

在本作中，铁面人的座机宇宙妖花ラフレシア并不在系统图里，但是我们可以通过特殊的方法将其改造出来。经过实验，发现此方法对被改造机的型号没有关系，只要是任意一台非カスタム机（机体名字前有蓝色“C”标记）的机体，只要你通过喂芯片的方法将其等级提升到RK30，再配合“系统G变化”的芯片就有一定几率改出妖花来，注意这是有一定几率的，改造的时候注意屏幕上方表示出的改造后机体名，如果不是ラフレシア的话，就再多点几次芯片的名字，一定会出现ラフレシア的。ラフレシア属于大型MS，在小队中占两个位置，作为NT对应机，在有NT搭乘时附加命中、回避率4个百分点的加成，再加上光束攻击2300无效化的I力场和两项追加PW的装备、攻击力和命中率都很高的招式，可以说是比较强悍的机体了。



←还是让各角色驾驶其专机比较合适。



本作插画作家特别为本作描绘的第二张插画。为了复兴祖国的王子赛尔提克，以占领整个大陆为目的的霸王加乌斯，他们的战争究竟该何去何从？帝国的五只狮子都是王子的强劲对手，不过却可以在第一战击败它们。

The Art NO.2

Comment by BUNBUN

以黑色线条描绘出了主人公和加乌斯的边缘，将两人的特点勾画出来。构图并没有什么特别的意思，但在主人公之后的加乌斯虎视眈眈，表现出了他霸王的风范和实力，也从侧面表达出王国复兴之路艰难坎坷。

BUNBUN`S Profile

本作的插画家，自由插画作家，喜欢全部的小动物，兴趣为收集一些小装饰品，曾负责过大量著名图书的插画工作，在本作中玩家可以通过游戏感受到他的作品的独特魅力。

NDS	本刊译名：伪之轮舞曲			
	SUCCESS	5040日元	2007年8月9日	
战略模拟	卡带	日版	1人	512Mb



偽りの輪舞曲（ロンド）



道具大全

本作中人物可以通过升级提升的能力，但主要提升的只是体力或者魔法值，基本的攻击力防御力提升幅度颇低，想要使我方角色更为强悍，就必须注意平时的战斗和购物，争取得到优秀的装饰品用来提升能力。

物品			
名称	说明	售出价格	分类
ラカの完熟果汁	体力微弱回复	25	体力回复
ロカの有机果汁	体力小回复	125	体力回复
アカシャの花蜜	体力大回复	250	体力回复
妙药アルケ-	体力超大回复	750	体力回复
秘药アムリタ	体力完全回复	1250	体力回复
月光草の水滴	MP微弱回复	25	魔法值回复
月光草の朝露	MP小回复	125	魔法值回复
蜜桃の甘露	MP大回复	250	魔法值回复
ハオマの灵水	MP超大回复	750	魔法值回复
月の滴ソ-マ	MP完全回复	1250	魔法值回复
斗士の宝玉	必杀槽小增加	225	支援系
勇者の宝玉	必杀槽增加	750	支援系
英雄の宝玉	必杀槽大增加	1500	支援系
祝福のドロップ	LC值小增加	25	支援系
圣体のドロップ	LC值增加	200	支援系
怪しい果实	LC值少量减少	25	支援系
いけない果实	LC值减少	200	支援系
禁断の果实	LC值大幅减少	600	支援系
小さな金块	换金物品	100	其他系

名称	说明	售出价格	分类
金块	换金物品	300	其他系
大きな金块	换金物品	600	其他系
ポチの写し绘	特殊物品	150	シノ专有物品
WILLOW	神秘之果	50	コットン专有物品
百人队长の证	转职物品	250	战士、骑兵用
千人队长の证	转职物品	250	战士、骑兵用
若鹰の证	转职物品	250	弓兵用
狩猎王の证	转职物品	250	弓兵用
隐者の证	转职物品	250	魔法师用
贤者の证	转职物品	250	魔法师用
洗礼の证	转职物品	250	僧侣用
叙圣の证	转职物品	250	僧侣用
怪盗の证	转职物品	250	盗贼用
义贼の证	转职物品	250	盗贼用
アンラの刻印	イグレイン转职专用	500	特殊转职物品
パルタの刻印	アンセム转职专用	500	特殊转职物品
アロンソの刻印	ケイ转职专用	500	特殊转职物品
暗渊の刻印	アウル转职专用	500	特殊转职物品
爱洲の刻印	サシャ转职专用	500	特殊转职物品

装饰品		
名称	效果	售出价格
琥珀石の护符	Def+2	25
孔雀石の护符	Def+3	150
赤辉石の护符	Def+4	275
黑曜石の护符	Def+5	400
磷灵石の护符	Def+6	600
月光圣石の护符	Def+7	800
夕天双石の护符	Def+8	1000
宿陨绿石の护符	Def+9	1200
红尖石の护符	Def+10	1400
深蓝石の护符	Def+11	1600
双金绿石の护符	Def+12	1800
不坏绝石の护符	Def+13	2000
纯雪翠晶の护符	Def+14	2200
贵紫岚晶の护符	Def+15	2400
妖辉绯昌の护符	Def+16	2600
王刚帝昌の护符	Def+17	2800
真威黄玉の护符	Def+18	3000
至尊青玉の护符	Def+19	3200
星界红玉の护符	Def+20	3400
咒金刚玉の护符	Def+21	3600
七宝虹天の护符	Def+22	3800
八叶苍蓝の护符	Def+23	4000
九曜红宿の护符	Def+24	4200
幻苍金刚の护符	Def+25	4400
赤铜の指轮	Atk+2	100
真红の指轮	Atk+4	1000
深绯の指轮	Atk+6	2500
群青の指轮	Mag+2	100
绀碧の指轮	Mag+4	1000
琉璃の指轮	Mag+6	2500
深黄の指轮	体力上限少量上升	175
藤黄の指轮	体力上限上升	500
山吹の指轮	体力上限大幅上升	1500
菖蒲の指轮	MP上限少量上升	100
紫苑の指轮	MP上限大幅上升	1000
黑坛の指轮	在战场的显眼度少量降低	100
漆黑の指轮	在战场的显眼度降低	400
暗黑の指轮	在战场的显眼度大幅降低	1000
纯银の指轮	在战场的显眼度少量增加	100
黄金の指轮	在战场的显眼度增加	400
白金の指轮	在战场的显眼度大幅度增加	1000
白瓷の指轮	Mov+1、Def-20	3000
白花の指轮	Mov+1、Def-10	4500
鹫狮子の指轮	Atk+10、LC+10	2250
金狮子の指轮	体力上限大幅上升	2250
红狮子の指轮	会心一击率大幅上升	4000
碧狮子の指轮	Mag+10	2500
狮子の指轮	Mov+1	4999
鹰目の记章	攻击命中率小幅上升	100
龙眼の记章	攻击命中率上升	400
与一の记章	会心一击率小幅上升	1000
子义の记章	会心一击率上升	2250
大骑士の记章	Mov+1	3250
逆鳞の记章	反击给予敌人伤害上升	2250
东方七宿の记章	会心一击率上升、命中率下降	3850
西方七宿の记章	命中率上升、会心一击率下降	1650
南方七宿の记章	Atk+10、Def-20	2200
北方七宿の记章	Def+30、Atk-25	3300
中天黄龙の记章	所受体力伤害转化为魔法值损耗	4400
耐热の记章	所受炎魔法伤害少量减少	250
豪炎の记章	所受炎魔法伤害减少	900
炼狱の记章	所受炎魔法伤害大幅减少	2000
防寒の记章	所受冰魔法伤害少量减少	250
冰雪の记章	所受冰魔法伤害减少	900
零冻の记章	所受冰魔法伤害大幅减少	2000
绝绿の记章	所受雷魔法伤害少量减少	250
稻妻の记章	所受雷魔法伤害减少	900
轰雷の记章	所受雷魔法伤害大幅减少	2000
孤高の记章	异常状态防御上升	400



强悍角色推荐

本作最大出战人数为六，而可派遣的角色却有20余人，下面只推荐了其中部分强悍角色，黑狮子**アルベリヒ**、女忍者**イジナ**、高防御修女**ユミルナ**、导师**アリオス**等人能力出众，玩家可以按照自己的喜好重点培养。



マリー

本作女主人公，最强僧侣，具备自我回复MP值能力，还可以招募隐藏人物，因而是我军的回复主力。美中不足的是体力、防御力偏低，容易被敌人秒杀，走霸道路线时还必须将她杀死。

可修炼特技：万色の睿智、始源の魔力、绊、光の祝福、森罗万象、积极的に、气をつけて！、**ハレルヤ**、光明神の祈り、对魔集中抵抗、**テスタメント**、**キャアドロップ**、**ゼロリ-プ**、**オラトリオレイ**、金色の赞歌



ケイ

年轻的王国骑士，各项能力均衡发展，是游戏前期的主要战力。可进行两次转职，并拥有ZOC无效特技。如果想在二周目的第一关击败五只狮子得到装备，就一定要把他作为重点培养对象。

可修炼特技：武の真髓、不动の极意、原初の生命、**ライオンハ-ト**、绊、光の祝福、ZOC无效、猪突猛进、集中！、斗魂注入、正面强打、正面乱击、术式干涉、先制速攻、**デュエリスト**、**セブンスセンス**、不屈の决意、热き斗魂、骑士の誉れ、**らっきーすたー**、圣骑士の名乘れ、**ア-クチャ-ジ**、光明神の祈り、**ヒ-トコ-ト**、**ボルトコ-ト**、**コ-ルドコ-ト**、狮子奋迅、**ヴェルン**の加护



アンセム

夏莱姆联邦“纳族”族长之子，值得信任的弓手，是远程秒杀敌人法师的主力。最初移动力为7、射程为5，转职后移动力和射程都可通过修炼特技得到大幅提升。

可修炼特技：武の真髓、缩地の秘技、原初の生命、电光火石、心眼、先の先、绊、射法八节、大胆不敌、神出鬼没、缚锁の茨、**スティグマ**、**あふれる**好奇心、热き斗魂、**ハイデリング**、**リカバプレ-ナ**、见切り、光明神の祈り、专任防御・弓、专任防御・骑马、**ヒ-トコ-ト**、狮子奋迅、背水之阵、真・善・美、威光の大喝



セルディック

本作主人公，能力出众，必须出战角色，只有极少数战斗不能出战。因为参加机会多，可以得到很好的培养。转职后必杀技也会发生变化。特技丰富，在游戏后期可以独挡一面。

可修炼特技：武の真髓、不动の极意、原初の生命、电光火石、心眼、先の先、后の先、绊、**ライオンハ-ト**、光の祝福、因果应报、ZOC、ZOC无效、大胆不敌、威风堂堂、二律背反、疾风迅雷、积极的に、气をつけて！、斗魂注入、正面强打、正面乱击、对近接防御、对飞び道具防御、**マナブレイク**、威胁の生命力、**デュエリスト**、一骑当千、热き斗魂、**セルフエイド**、刹那の间隙、骑士の誉れ、圣骑士の名乘れ、**ア-クチャ-ジ**、**リカバプレ-ナ**、返し刃、见切り、**ステップア-ツ**、专任防御・近接、专任防御・弓、狮子奋迅、难攻不落、恶战苦斗、威光の大喝、**ヴェルン**の加护



マ-ガス

强悍的重装步兵，防御力和体力都名列前茅，是我军坚固的盾牌。唯一的缺点就是移动力为5、必须装备上增加移动力的道具才能真正地活跃在战场上。第一关战胜五狮子必不可缺的角色。

可修炼特技：不动の极意、万色の睿智、原初の生命、先の先、ZOC、ZOC无效、威风堂堂、二律背反、气をつけて！、相手**びびってる**、对近接防御、对飞び道具防御、对骑马防御、威胁の生命力、暗の加护、**セルフエイド**、刹那の间隙、骑士の誉れ、**ア-クチャ-ジ**、返し刃、光明神の祈り、专任防御・近接、专任防御・弓、专任防御・骑马、难攻不落、恶战苦斗、绝对守护障壁



コットン

只有进入隐藏关才能招募到的魔女，身为法师的她不但魔法点数充足，而且体力很高，遭受到敌人的近身攻击后也不会被秒杀，必杀技可以同时回复魔法点数和体力。

可修炼特技：万色の睿智、始源の魔力、先の先、ZOC无效、红莲の断章、极岚の断章、**スルト**の**ル-ン**、**ト-ル**の**ル-ン**、**くいしんぼう**、**らっきーすたー**、**ヒ-トコ-ト**、**ボルトコ-ト**、**かりゅう**、**いかづち**、**とんでけ—**、**はりあ**

特点鲜明能力出众的同伴

装饰品		
名称	效果	售出价格
不屈の记章	异常状态防御上升	1200
イアンの记章	异常状态防御上升	1900
虚伪看破の记章	异常状态防御上升	400
クールの记章	异常状态防御上升	1000
威吓の记章	敌人反击率少量下降	1750
恐慌の记章	敌人反击率下降	3650
圣女の记章	每回合体力少量回复	1000
天使の记章	每回合体力回复	2500
女神の记章	每回合体力大幅回复	4500
魔兽の记章	每回合MP少量回复	1000
魔人の记章	每回合MP回复	2500
魔王の记章	每回合MP大幅回复	4500
座天使の记章	异常状态自然回复率小幅上升	700
智天使の记章	异常状态自然回复率上升	1500
炽天使の记章	异常状态自然回复率大幅上升	2300
天使王の记章	全异常状态防御	3100
五芒の记章	回避敌弓箭攻击率上升	1500

主要角色必杀技

必杀技体现出了各个角色的特性，对战斗有很大帮助。本作必杀技的最大特点就是大多为范围技，并且是不分敌我，因此在发动必杀前一定要看好周围的形势，避免不必要的误伤。



角色	必杀技名称	效果
セルッデク	ブレイブ・レイ	解放圣剑之力，一方向贯通光线攻击。
ケイ	ラストリゾ-ト	火属性强力单体攻击，根据给予敌人的伤害自身损失体力。
マ-ガス	それが爱だろ?	将自身的体力分给周围同伴。
セルマ	禁咒エイドズ	范围内全员所受魔法伤害降低。
サシャ	二ノ太刀・真牙	对敌单体发动强力攻击。
マリ-	圣女の祈り	回复未曾行动己方成员体力。
アンセム	刚灭一闪バサラ	一方向贯通弓矢强力攻击。
アウル	奇药パラダイム	范围内自身以外全员异常状态，双方角色攻击必为会心一击。
コットン	らっきたいむ	回复自身HP与MP。
アルハンブラ	凶契・百鬼夜行	范围内自身以外全部陷入异常状态，体力徐徐降低。
ルキア	あやしい世界	回复自身以外周围己方HP和MP。
エルマ	禁咒ヒユレ-	一回合范围内自身以外全员所受魔法伤害增加。
アリオス	歪曲せよ真理	一回合自身及范围内同伴使用魔法消费MP减少。
イグレイン	いったいなあ!	将自身所受伤害等值伤害给予范围内全体敌人。
シン	ほら元气だして	回复イジナHP，增加イジナ必杀槽。
アイギ-ル	あまねく慧み	回复范围内全体成员HP。
ユミルナ	カレイドキュア	提升该场战斗出击己方全员的异常状态回复率。
シモン	ライジングサン	自身LC上升，到下次玩家回合前所受伤害降低。
イジナ	爆斩“焰稚ぎ”	利用灵符之力的火属性单体超斩击。
ガラッハト	圣言ハイロウ	范围内全体LC上升。
アルベリヒ	夜会ラグナロク	人马一体给予范围内敌人强力攻击。
アリシア	ユニオンソウル	将自己的必杀槽分配给己方一名同伴。

主要角色必杀技

本作招募同伴的方法比较简单，只要在战斗中让特定人物对话，即可招募到新伙伴。在引发对话前，如可招募成员退却，则不会成为同伴，如果已完成对话，则即使战场上退却也会在战斗结束后正式加入我军，并且是健康状态。

姓名	招募方法
アンセム	第5战“再会”，セルディック、サシャ或者ケイ对话招募。
アウル	第7战“フクロウ团”，マリ-对话招募。
コットン	第8战“港と海贼”全部村民生存，出现隐藏关第9战“海贼の岛”，完成后剧情对话中自动加入。
アルハンブラ	第10战“沙漠を越えて”移动至中央山区时出现，セルディック与其对话，注意一周目时最好是大部队集体行动，免得アルハンブラ出现时候被身边的三名山贼杀害。
ルキア	第11战“ファテイマ要塞”，任意队员与之对话招募为部下。注意快速杀入敌城，将距离她最近的几名步兵消灭。
エルマ	第12战“箱庭の魔术师”，セルマ与其对话招募。最好先让一名高体力队员吸引他的魔法，将他的魔法点消耗完，再派遣セルマ接近他，否则セルマ会被他的魔法秒杀。
アリオス	第13战“雷帝エルネスト”，セルディック与之对话招募。
イグレイン	第14战“暗色の声”，セルディック与之对话招募。
シノ	第15战“岬の战い”，マリ-出场战斗，セルディック与之对话招募。

姓名	招募方法
アイギ-ル	第17战“冬の岚”，マリ-出场战斗，セルディック移动到东边民宅前。（如在战场未招募，完成战斗后自动加入。）
ユルミナ	第18战“圣都夺还”，被处刑前，我军杀入刑场。
シモン	第18战“圣都夺还”，マリ-出场战斗，被处刑前，我军杀入刑场。
イヅナ	第18战“圣都夺还”，セルディック与ユルミナ对话，隐藏关第19战“地下牢にて”，シノ与之对话招募。
ガラハッド	王道路线第21战“暗の教团”、霸道路线第21战“钢の心”，イグレイン与之对话。注意イグレイン接近他前，最好消耗光他的魔法点数，免得イグレイン被其魔法秒杀。
アリシア	王道路线第24战“谁がために”，战斗中让セルディック与ケイ或マ-ガス对话，选择“ケ-ルに向かわせる”，完成24战后，アリシア自动加入。如果未招募得アリシア，在下一战她作为敌军登场，且只能对话不能招募。
アルベリヒ	王道路线第29战“解放战争”，主人公与之对话招募。前提是在隐藏关“地下牢にて”主人公与他对话。
ナジ	霸道路线第28战“路傍の石”，アイギ-ル出击，并移动到民家前。

角色转职

可转职角色15级时可进行第一次转职，在30级时可进行第二次转职。转职后人物能力会得到提升，并且会学得新的特技，不过进行转职时必须消耗特殊的道具。玩家在一周目游戏时，经常会出现角色高于可转职等级，但苦无转职道具只能保持最初职业通关。

第一次转职			
姓名	新职业名	必须道具1	必须道具2
ケイ	テンプルナイト	百人队长の证×2	千人队长の证×1
マ-ガス	ファランクス	百人队长の证×2	千人队长の证×1
セルマ	ウォ-ロック	隐者の证×2	贤者の证×1
サシャ	ソ-ドマスタ-	百人队长の证×2	千人队长の证×1
アンセム	ホ-クアイ	若鹰の证×2	狩猎王の证×1
アウル	ストライダ-	义贼の证×2	怪盗の证×1
アルハンブラ	トレジャ-ハンタ-	义贼の证×2	怪盗の证×1
ルキア	ロスト・ワンダラ-	义贼の证×2	怪盗の证×1
エルマ	ウォ-ロック	隐者の证×2	贤者の证×1

↑本作的主人公，转职后不但能力提升，装备也发生变化。

↑白法师升级相对容易，只要不断地回复即可。

第二次转职				
姓名	新职业名	必须道具1	必须道具2	必须道具3
ケイ	パラディン	百人队长の证×2	千人队长の证×1	アロンソの刻印×1
マ-ガス	ロイヤルイ-ジス	百人队长の证×2	千人队长の证×1	アイギスの刻印×1
セルマ	ル-ンマスタ-	隐者の证×2	贤者の证×1	冰王の刻印×1
サシャ	ハイ・マスタ-	百人队长の证×2	千人队长の证×1	爱州の刻印×1
アンセム	ストライクレンジャ-	若鹰の证×2	狩猎王の证×1	パルタの刻印×1
アウル	ナイトレイド	义贼の证×2	怪盗の证×1	暗渊の刻印×1
アルハンブラ	エ-デルレイヴン	义贼の证×2	怪盗の证×1	青バラの刻印×1
ルキア	ファントムテイカ-	义贼の证×3	怪盗の证×3	无
エルマ	ル-ンマスタ-	隐者の证×2	贤者の证×1	雷公の刻印×1

姓名	新职业名	必须道具1	必须道具2	必须道具3
アリオス	ル-ンマスタ-	隐者の证×2	贤者の证×1	异端の刻印×1
イグレイン	ル-ンマスタ-	隐者の证×2	贤者の证×1	アンラの刻印×1
アイギ-ル	グランドカ-ディナル	洗礼の证×2	叙圣の证×1	乙女の刻印×1
ユミルナ	グランドカ-ディナル	洗礼の证×2	叙圣の证×1	秘迹の刻印×1
シモン	シュヴァリエ	百人队长の证×2	千人队长の证×1	モレ-の刻印×1
ガラハッド	グランドカ-ディナル	洗礼の证×2	叙圣の证×1	机密の刻印×1
アリシア	ハイペリオン	百人队长の证×2	千人队长の证×1	光辉の刻印×1
ナジ	ストライクレンジャ-	若鹰の证×2	狩猎王の证×1	ウルの刻印×1



角色转职

本作每名人物都有大量特技，特技需要消耗提升级别获得的PT点数修行获得，每个特技的最高级为5级，一级消耗1PT，二级消耗2PT，三级消耗4PT，四级消耗6PT，五级消耗8PT，修行后必须装备在角色的特技栏中方可生效。

技能名称	技能效果
武の真髓	装备后提高自己的ATK
不动の极意	装备后提高自己的DEF
万色の睿智	装备后提高自己的MAG
缩地の秘技	装备后提高自己的MOV
原初の生命	装备后提高自己的HP最大值
始源の魔力	装备后提高自己的MP最大值
电光石火	装备后提高自己的攻击命中率
先の先	装备后提高自己的回避率
后の先	装备后提高自己的反击率
心眼	装备后提高自己的会心一击率
ライオンハート	装备后提高自己的OB槽上升率
绊	装备后提高自己受到的支援效果
アマデウス	装备后提高战斗时获得的经验值
射法八节	装备后提高自己的弓箭射程
光の福音	装备后降低自己陷入异常状态的几率
光の祝福	装备后提高自己的异常状态恢复率
因果应报	装备后提高自己反击时的伤害
ZOC	装备后阻止敌人通过
ZOC无效	装备后获得无视ZOC的可能
大胆不敌	装备后提高自己的ATK，降低DEF和回避率
猪突猛进	装备后提高自己的ATK，降低命中率
威风堂堂	装备后提高自己的DEF，降低反击率
二律背反	装备后提高自己的DEF，降低ATK
森罗万象	装备后提高自己的MAG，降低DEF和回避率
疾风迅雷	装备后提高自己的会心一击率，降低DEF
神出鬼没	装备后提高自己的会心一击率，降低命中率
红莲の断章	装备后提高自己火属性魔法的伤害
冰狱の断章	装备后提高自己冰属性魔法的伤害
极岚の断章	装备后提高自己雷属性魔法的伤害
土御门の断章	装备后提高自己灵符魔法的伤害
高等魔术论・炎	装备后降低火属性魔法的MP消耗
高等魔术论・冰	装备后降低冰属性魔法的MP消耗
高等魔术论・雷	装备后降低雷属性魔法的MP消耗
ハレルヤ	装备后降低光属性魔法的MP消耗
レヴィのコード	装备后降低暗属性魔法的MP消耗
积极的に！	装备后通过自己的同伴本次战斗ATK提高
气をつけて！	装备后通过自己的同伴本次战斗DEF提高
集中！	装备后通过自己的同伴本次战斗命中率提高
相手びびってる	装备后通过自己的同伴本次战斗会心一击率提高
斗魂注入！	装备后通过自己的同伴回复HP
ちちんぷいぷい	装备后通过自己的同伴回复MP
正面强打	装备后提高从正面攻击敌人造成的伤害
侧面强打	装备后提高从侧面攻击敌人造成的伤害
侧面致命	装备后提高从侧面攻击敌人时的会心一击率
背面致命	装备后提高从背面攻击敌人时的会心一击率
一骑当千	装备后提高本次战斗中对2个以下敌人的伤害
正面乱击	装备后降低本次战斗正面攻击敌人时敌方的反击率
对近接防御	装备后降低自己受到骑兵系以外近战攻击时的伤害
对飞び道具防御	装备后降低自己受到弓箭攻击时的伤害
对骑马防御	装备后降低自己受到骑兵系攻击时的伤害
暗の加护	装备后降低自己受到暗属性魔法攻击时的伤害
术式干涉	装备后降低自己受到所有魔法攻击时的伤害
威胁の生命力	装备后自己的HP每回合自动回复
圆环の魔力	装备后自己的MP每回合自动回复
热き斗魂	装备后升级时回复HP和MP
不屈の决意	装备后降低战斗不能的惩罚
あふれる好奇心	装备后提高任务成功率
おつかいの达人	装备后提高购物成功率
缚锁の茨	装备后攻击时附加ポッポヤ状态
スティグマ	装备后攻击时附加ゲッソリ状态
マナブレイク	装备后攻击时附加减少敌人MP的效果
セブンスセンス	装备后攻击时降低敌人的会心一击率
スルトのルーン	装备后受到炎属性魔法伤害时回复MP
トールのルーン	装备后受到雷属性魔法伤害时回复MP
くいしんぼう	装备后提高使用回复系道具的效果

技能名称	技能效果
らっきーすたー	装备后受到必死攻击时可能剩余1点HP
セルフエイド	使用后回复自己的HP
骑士の誉れ	使用后提高自己的LC
圣骑士の名乘り	使用后大幅提高自己的LC
ハイデリング	使用后降低自己的LC
アークチャージ	使用后提高自己的OB
リカバプレーナ	使用后可能恢复自己的异常状态
返し刃	使用后提高自己的反击率，效果持续到下回合
见切り	使用后提高自己的回避率，效果持续到下回合
ステップアーツ	使用后降低自己受到弓箭攻击的命中率，效果持续到下回合
专任防御・近接	使用后降低自己受到骑兵系以外近战攻击时的伤害，效果持续到下回合
专任防御・弓	使用后降低自己受到弓箭攻击时的伤害，效果持续到下回合
专任防御・骑马	使用后降低自己受到骑兵系攻击时的伤害，效果持续到下回合
ばりあ	使用后降低自己受到的所有攻击伤害，效果持续到下回合
ヒートコート	使用后降低自己受到火属性魔法的伤害，效果持续到下回合
コールドコート	使用后降低自己受到冰属性魔法的伤害，效果持续到下回合
ボルトコート	使用后降低自己受到雷属性魔法的伤害，效果持续到下回合
对魔集中抵抗	使用后降低自己受到的所有魔法伤害，效果持续到下回合
狮子奋迅	使用后暂时提高ATK，降低DEF
背水之阵	使用后暂时提高ATK，降低MOV和反击率
真・善・美	使用后暂时提高ATK和命中率，降低弓射程和DEF
恶战苦斗	使用后暂时提高DEF，降低ATK
难攻不落	使用后暂时提高DEF，降低MOV和反击率
精神一到	使用后暂时提高MAG，减低DEF
刹那の间隙	使用后暂时提高自己反击时的会心一击率
光明神の祈り	使用后暂时提高抵御异常状态的几率
粉身碎骨	使用后暂时获得ZOC效果，降低DEF
威光の大喝	使用后降低单体敌人的OB
ヴェルンの加护	使用后一定范围内全员的异常状态回复
金色の赞歌	使用后将自己的HP和MP转移给己方某个同伴
妾を守りなさい	使用后降低自己受到的伤害，数量等于身边同伴的数量，效果持续到下回合
ファイアレイド	火属性魔法，火球单体攻击
イグニートロア	火属性魔法，周围发生爆炸造成全员伤害
メテオゲート	火属性魔法，陨石单体攻击
ホワイトダスト	冰属性魔法，冰雪单体攻击
アイスシャード	冰属性魔法，直线方向全员贯通攻击
ゼドナプリズン	冰属性魔法，只对前方范围内的敌人造成伤害
スパークエッジ	雷属性魔法，雷电单体攻击
サンダーレイヴ	雷属性魔法，斜向全员贯通攻击
タラン=ライオ	雷属性魔法，只对前方范围内的敌人造成伤害
キャアドロップ	光属性魔法，为己方回复HP
テスタメント	光属性魔法，一定范围内全员异常状态回复率上升
ゼロリープ	光属性魔法，将指定同伴运送到施法者身边
オラトリオレイ	光属性魔法，直线方向全员贯通攻击
アビスゲート	暗属性魔法，单体攻击
セブンスメナス	暗属性魔法，单体攻击
かりゅう	コットン专用火属性魔法，火龙单体攻击
いかづち	コットン专用雷属性魔法，直线方向全员贯通攻击
とんでけー	コットン专用火属性魔法，周围发生爆炸只对敌人造成伤害
烈火の灵符	シノ和イヅナ专用灵符魔法，周围发生爆炸造成全员伤害
迅雷の灵符	シノ和イヅナ专用灵符魔法，斜向全员贯通攻击
转移の灵符	シノ和イヅナ专用灵符魔法，将指定同伴运送到施法者身边
マナブレイク	发动攻击时增加伤害，MP值减少
デュエリスト	只攻击一名敌人时，对敌伤害增加
绝对守护障壁	使用后范围内己方防御力少量增加
はりあ	使用后一回合所受全部攻击伤害降低









PSP	本刊译名：捉猴啦 猴子大作战			CERO A
	SCEJ	4743日元	2007年7月26日	
ACT	UMD	日版	1-4人	192Kb

捉猴啦补完攻略大集合！向全部猴子收集目标前进！

《捉猴啦 猴子大作战》终于发表了，说到《捉猴啦》系列，在游戏里面"捕捉"从来都是最大乐趣，本作《猴子大作战》也不例外。这次，我们就以游戏中捕捉的猴子为中心，介绍一下游戏里面可以捕捉的猴子。读者可以以这篇补完攻略作参考，捕捉游戏中漏掉的猴子。

完成所有猴子捕捉后会出现迷你游戏

如果玩家可以在迷你游戏中取得胜利，还会在游戏里面出现新种类的猴子。在和朋友对战时，只需要符合下面的三个条件，即可获得胜利。1，在指针变大时攻击；2，攻击卡片中间；3，攻击对方卡片边缘即可打出致命一击。



←电光一闪，捕捉猴子。



●大象猴子

躲避机械大象的火焰和冲锋攻击后，可以跳到大象鼻子上直接攻击驾驶仓。大象被击倒坐地时，攻击大象的小尾巴。



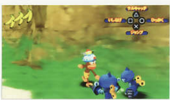
●牛仔猴子

注意首领模糊的鞭子攻击。首先使用手枪猴子连续攻击，眩晕后使用绳爪猴子把首领拉到平台，最后使用攻击力超群的锤子猴子攻击。



●相扑猴子

首领旋转之后就是她的最大破绽。注意她还会使用草莓导弹攻击，还有一定要小心在躲避旋转攻击时不要被堵到角落里。



↑场景里面的敌人很弱。



↑拳击猴子攻击力超群。

猴子列表

在12个场景里面可以捕捉到的所有猴子！本次将公开12个场景里面的猴子，编号没有相连处是在二周目时可以捕捉的猴子。

场景	编号	种类	名字	特点	短裤	警戒	攻击	速度	体力
1	1	蓝裤猴子	もんたん	捕捉的第一只猴子	黄	1	2	2	3
1	2	偷懒猴子	ダバダ-	正在喝咖啡的猴子	黄	1	2	3	3
1	3	红裤猴子	モップアン	一个讨厌的猴子	赤	3	4	3	3
1	4	钥匙猴子	モンディス	拿着巨大钥匙的猴子	黄	1	1	3	3
1	6	兔子猴子	ピムコ	擅长跳跃的猴子	虹	4	1	4	3
1	7	泳裤猴子	ムカイ	擅长逃跑的猴子	水	5	1	2	3
2	9	变身猴子	サルプス	一只奇怪的猴子	水	5	1	2	3
2	10	蓝裤猴子	うきは	速度奇快的猴子	青	3	1	5	3
2	11	红裤猴子	モッキ-	拳击高手	赤	3	4	3	3
2	12	变身猴子	メキャ-	可以潜行的猴子	水	5	1	2	3
2	13	人鱼猴子	うきえ	擅长游泳的猴子	虹	4	1	3	4
2	15	人鱼猴子	オツコ	可以发现其他的密道	虹	4	1	2	4
2	16	冒险猴子	ジョン	可以荡来荡去的猴子	黄	2	1	3	5
2	17	警备猴子	キ-タ-	一定要得到它	黄	3	2	3	4
3	19	红裤猴子	サルボ-	正在山中修行的猴子	赤	3	4	3	3
3	20	滑翔猴子	サルユキ	挂在树上的猴子	黄	1	1	3	4
3	21	滑翔猴子	モルプ-	又一只滑翔猴子	黄	1	1	3	4
3	22	火把猴子	パッチン	高举火炬的运动员	黄	2	2	3	4
3	24	大师猴子	マスタ-ひげいち	专家猴子	黑	4	4	3	5
3	25	火把猴子	ウキヨオ	攻击力强大	黄	2	2	3	4
3	26	舞蹈猴子	ウィッキン	又一只奇怪的猴子	水	3	2	3	4
3	27	舞蹈猴子	サルンサルン	会跳舞的猴子	水	3	2	2	4
4	29	首领猴子	ウッキ　レッド	首领战	虹	5	5	5	5
5	30	上班猴子	サルトス	手拿书包的上班猴子	黄	1	2	2	3
5	31	原始猴子	ナナ	用食物当武器	赤	3	4	3	3
5	32	聪明猴子	うきき	没有创意的猴子	赤	3	4	2	4
5	33	狩猎猴子	モンタナン	需要技巧的猴子	黑	4	3	2	3
5	34	蓝裤猴子	モンチョム	擅长溜冰的猴子	青	3	1	5	3
5	35	兔子猴子	スノ・フレ-ク	跳跃猴子	虹	4	1	4	3
5	37	摩托猴子	ホイサ	速度奇快的猴子	青	3	3	5	4
5	38	火箭猴子	エッサ	攻击力超群的猴子	黑	4	3	2	4
5	39	摩托猴子	しもやん	可以冲击敌人的猴子	青	3	3	5	4
5	40	火箭猴子	エジンソン	火箭弹可以跟踪	黑	4	3	2	4
6	42	射箭猴子	モジャック	风格猴子	黄	2	3	3	3
6	43	骑士猴子	モンド	它会永远前进	虹	3	4	5	4
6	44	搞怪猴子	ムジャッキ	可爱的搞怪猴子	黄	2	2	3	3
6	45	蜥蜴猴子	カナチョロ	可以攀缘的猴子	虹	2	2	3	4
6	46	骑士猴子	ショオイエ	一定要捕捉的猴子	黄	3	3	2	4
6	47	射箭猴子	ア-サ-	拿弓箭的猴子	黄	3	1	3	3
6	49	骑士猴子	ポッタサン	勇往直前的猴子	赤	3	4	3	5
6	50	骑士猴子	イモリン	攀岩猴子	虹	2	2	3	4
6	51	骑士猴子	モンテロ	又一只骑士猴子	虹	3	4	4	4

场景	编号	种类	名字	特点	短裤	警戒	攻击	速度	体力
6	52	射箭猴子	キ-ス	可以开启机关的猴子	黄	2	2	2	3
6	53	骑士猴子	バナ-ヌ	仍然是骑士猴子	赤	3	3	3	5
6	54	大王猴子	ダイオ-	尊贵的傻瓜猴子	黄	1	1	3	3
7	56	冒险猴子	キキ	爱冒险的猴子	黄	1	1	2	5
7	57	枪手猴子	ウダンタン	神气的猴子	赤	3	3	2	4
7	58	绷带猴子	マム-	传说的木乃伊	虹	4	4	1	4
7	59	骑士猴子	ゴイチ	攻击力惊人	赤	3	3	3	5
7	61	绷带猴子	ウキョ-トル	速度非常慢	虹	4	4	1	4
7	62	表演猴子	うきひこ	搞怪的猴子	黄	3	3	3	4
7	63	蝎子猴子	うきひさ	造型怪异的猴子	黄	4	4	2	3
7	64	黄金猴子	サルソ-	独特的雕塑猴子	虹	1	1	2	2
7	66	大师猴子	マスタ-ひげじ	非常专业的猴子	青	4	4	5	5
8	67	首领猴子	ウッキ-ブル-	首领战	虹	5	5	5	5
9	68	冷气猴子	ウキッチス	使用冷气瓦斯攻击	黑	1	1	2	5
9	69	蓝裤猴子	ブルッチョ	迅速地通过冰面	青	3	3	5	3
9	70	冷气猴子	サルトル	冷冻猴子	黑	2	2	3	5
9	71	白裤猴子	シュタイン	投掷石块的猴子	白	2	2	2	4
9	72	人鱼猴子	キョウスケ	可爱的猴子	虹	4	4	2	4
9	74	操纵猴子	キャキャス	会驾驶机器人的猴子	白	3	3	3	4
10	77	科学猴子	てつろう	非常聪明的猴子	白	2	2	2	3
10	78	蓝裤猴子	キキ-ル	飞快的猴子	青	3	3	5	3
10	79	曲柄猴子	クルクリス	开启机关的猴子	黄	1	1	2	3
10	80	料理猴子	モンチェ	职业似乎是厨师	黄	2	2	2	3
10	81	绿裤猴子	ウィ-さん	搞怪的猴子	绿	3	3	3	3
10	82	摩托猴子	サル-ン	逍遥骑士	青	4	4	5	4
10	84	操纵猴子	オッサモサ	实力强劲	白	3	3	2	4
10	85	狩猎猴子	ジルジ-ル	还是一只狩猎猴子	黑	4	4	2	3
10	86	操纵猴子	ジ-ク	科学家猴子	白	3	3	2	4
10	88	大师猴子	マスタ-ひげぞう	专业的猴子	赤	4	4	3	5
11	89	偷懒猴子	ト-キッキ	普通的搞怪猴子	黄	1	1	2	3
11	90	蓝裤猴子	ロビンモン	迅速前进	青	3	3	5	3
11	91	冒险猴子	サルヲ	注意附近的陷阱	黄	2	2	3	5
11	92	专家猴子	チョキ	攻击力一般	虹	3	3	3	4
11	94	南瓜猴子	ケンイチ	隐身猴子	虹	5	5	2	3
11	95	兔子猴子	サルシェ	擅长跳跃	虹	4	4	4	3
11	96	舞蹈猴子	もんち	攻击力还不错	白	3	3	3	4
11	97	芭蕾猴子	ミッシエル	美丽的舞蹈猴子	虹	2	2	3	3
11	98	天使猴子	ウキエル	一看就想笑的造型	黄	2	2	4	5
11	99	蝎子猴子	アキ-ラ	大尾巴的猴子	黄	3	3	3	4
11	100	桑塔猴子	トナッサ	终于100个了	虹	1	1	3	3
12	101	首领猴子	ウッキ-イエロ-	首领战	虹	5	5	5	5

《战争机器》网络对战进阶指南之机枪和霰弹枪使用秘诀

2006年于360上发售的《战争机器》当之无愧的是06年以来TVGAME界最巅峰的游戏，而其LIVE对战模式就更是将该游戏推到了至高境界。GOW的LIVE模式虽然有趣，但也有一定门槛。对新手而言，在初次尝试网上对战时可能会对游戏中那种速度激烈、极具动作性的节奏感到不适。那么接下来我们将通过武器、地图等各个方面的讲解，由浅入深地为大家说明在网络对战中的基本技巧与常见的打法。 □文/XBOX-SKY Heyang360



X360	本刊译名：战争机器				
	EPIC GAMES	59.99美元	2006.11.07		M
射击	DVD-ROM	美版	1~8人	500KB	



SYSTEM01 机枪使用技巧

链锯枪，俗称机枪，单人游戏中最常用的虐杀兽人武器。多人模式中。敌人变成了和你一样的真人操作，不再是傻站在原地让你白打(虽然GOW中敌人IQ很高，但还是没达到真人操作水平——这是当然的)。同时机枪在多人模式近身作战很难掌握，因此往往很容易被人们忽略它的作用。

ACTION 1 电锯的使用-进阶篇（电锯惊魂）

电锯绝对可以称为Gow中的一个亮点，那种近距离给敌人致命一击的快感，肯定是不少新手的首选武器。电锯的使用方法很简单，按住B键电锯会打开，RT键会给电锯加速。等到敌人接近自己的时候，拉开电锯，把敌人锯成两半这种快感实在过瘾。当然电锯也有它的弱点，就是当它拉开以后，如果被敌人发现，这时敌人的一枪绝对是致命的，因为如果这时中枪，你会进入硬直状态，电锯启动状态也被中断。此时你可能完全暴露在敌人的枪口之下，这时想逃跑只能祈求敌人手下留情了。

所以电锯使用的时间和与敌人的距离，这才是杀敌的关键。笔者使用电锯肯定已经把敌人下一步如何行动和敌人使用的武器了解清楚（GOW特有功能，躲起来看敌人）。你要做的就是当他看见你的时候，已经到了你的电锯攻击范围以内（在这个范围内，敌人有90%以上可能被锯），这时候才是你拉开电锯让对方分尸的时候。总之想要得到电锯那种一击必杀把敌人一分为二的快感是要付出代价的，掌握好使用电锯的时间才是关键。

ACTION 2 机枪的使用-近距离作战篇

玩过多人GOW多人模式游戏的人都知道，如果到了敌人近距离，机枪的威力肯定不如散弹枪，很难在近距离作战中取得胜利。可偏偏有的时候，没有你换枪的时间，敌人这时就站在你的面前，逃跑又不太可能，这时没有办法只好拿上你的机枪和敌人作战。这时就是考验你心理和对机枪特性了解的时候了，这时电锯肯定是不可能的，只能扫射。敌人用的是散弹枪，你如果站在原地不动肯定会被敌人打倒。大家都知道，机枪如果不开瞄准镜子弹会散射得很厉害，如果你把机枪散射了解得很清楚熟练掌握，再配合上你的灵活移动，机枪在近距离也能把敌人置于死地。



→使用链锯干掉敌人无疑是游戏中最爽的杀敌方式。

ACTION 3 机枪的使用-中远距离作战篇

想在中远距离用机枪把敌人打倒，需要一段时间，这段时间敌人完全可以逃离你的攻击，再加上GOW是靠掩体躲避为主。选择攻击部位和完美填弹，成为远距离机枪取胜的关键。此外，对于网络对战中，机枪在中远距离射击主要是起到了牵制的作用，很大程度上阻止了敌人的中、长途奔袭，尤其是两名队员机枪的合力，在中、远距离上造成的杀伤力绝对是很明显的。



SYSTEM02 霰弹枪篇

基本说来，最基础的射击方式就是按住LT，打开一倍瞄准然后扣动RT，进行射击，但是由于近战对方的晃动较大，且shotgun设计弹幕的原因，持续开镜跟随目标的操作性并不强，经常是无法跟随对方的移动导致被对方做掉。下面笔者介绍几种对战中的高级射击方法。



→霰弹枪看起来十分简单，但实际上也有很高技巧性。

ACTION 1 快速按下LT，瞬间移动RS跟随目标射击

这种方式的精髓就是利用快速地开镜对敌人的位置进行较准确的判定，然后根据敌人的移动相应地转动RS向对方进行射击，此种方法的要点是需要LT定位准确，且对敌方位移有很好的感觉，同时RS的转动与对方的位移相匹配。在射击的同时还得最大程度窥避对方的射击，谁反应快，谁攻击判定得准，谁的生存指数就越高。比如，对战的时候我们经常会看见双方人员互相扭动，这就是双方利用上述射击模式进行互射，当然双方均使用了LS修正自身的位置，避免减少shotgun的弹幕伤害。好的shotgun使用者总是具有良好的节奏感以及较高的瞄准精度，这能够保证近战攻击中自身的生存概率。

ACTION 2 利用掩体射击

此种方法主要适用于防守战、埋伏战。在不探身瞄准的情况下，倚靠掩体扣动RT做出探枪盲射的战术动作。此种射击主要有两种模式：其一，倚靠立柱向自身的左右前方探枪射击；其二，倚靠矮墙、沙袋向自身正前方开枪盲射。此一类的射击方式只需掌握一个要点，即调试自身所处位置，保证对方接近时在我方屏幕正中部分，此时射击方能一枪中的，对敌方造成最大伤害。

ACTION 3 加速跑射击，俗称冲喷

即长按A键加速跑接近对方时扣动RT射击。此种方式适合背后偷袭以及舍命冲锋。在shotgun弹幕未被削弱之前，此种方式杀伤力极大，近身后通常是一击必杀。拦截此种射击方式需要对敌方跑动的直线运动轨迹进行预判，即，在你发现敌方时射击必须打出一定延迟量，通俗说来就是对其下一位置进行射击，需要精度较高。

ACTION 4 磕喷

即使用shotgun后接近对手按下B键肘击造成对方硬直，然后使用shotgun击杀敌方。通常我方正面肘击对方后会造成对方硬直并且视角会有逆时针转动，窍门就是LS，RS配合，控制RS横向位移并同时控制LS顺时针转动视角并伴随开镜。虽然此种战法适用于近身战，但是还是需要一定的空间，空间狭小则横向位移无法展开，则视角转动必然无法到位，通常射失的几率较大。另外此种方式并不适合存在高低差的地形。

ACTION 5 滚喷

暂且给它取个这么个老土的评号。这种战法本人使用的几率很小，谈不上太多的心得，但是live对战中此种好手给我留下了深刻印象，尤其是在狭窄地带、面对使用灵敏度设置为“中”的使用喷子的对手，翻滚能够让自己快速地改变站位，在人群中左右腾挪，准星调校水平高的，起身就是一条人命，不失为一种杀敌的狠招。

鬼武者觉醒

第十一话

富田势严等武艺家答应助天海一臂之力，由他们对付秀次的武者，而让天海等一小应战幻魔。另一方面，阿伦有一个大胆的方案，让天海带来鬼之笼手，然后引诱秀次也亮出鬼之笼手，再伺机抢夺。这一置之死地而后生的战略还要在秀次的比武大会上展开……

□责编/小沛

"身为一个武术家，我们自当鼎力相助。"

富田势严点了点头。他在加贺太守前田利家可是声名显赫的中条流小太刀名家，世人皆知。以养子重政为首，手下有弟子无数，势力很大。

"实际上，我的弟子，已经有人进入了聚乐第，与丸目藏人殿下还交过手，受了很重的伤，幸好被一位好心的侍女所救，才得以残留一命。"富田势严神色凝重，继续道。

"根据我的弟子的消息，聚集在聚乐第的武者，全都性情大变，极端残忍。这些情报果然还是不可忽视的。"

富田势严是文禄年间的武术家，已是一代长老了。虽然年事已高，但手底下的功夫可是不减当年。当下神气充沛，决绝地说道"也许对于天海殿下来说，是多管闲事。但还请务必让老夫尽一点绵薄之力。"

势源又补充道"已聚集的武者中，除了我和拙僧的人之外，还有萨摩自显流的东乡重位殿下，京八流宗家的吉冈宪法殿下，另外，来自江户的小野典膳殿下也到了。"

势严温和稳重的面容略有情绪激动，斩钉截铁地说道"那些武者就全交给我们吧。我们也许不敌驾驭鬼之血的武者，但是幻魔之流我们自信还扛得住，就让他们放马过来吧，来多少也没关系，你们只管履行净化师的使命就是了。"

天海等人听了势严的这一番陈词后，无不肃然起敬。

有名气的剑士再不济也是超一流的武术家，让那么多有名有姓的剑客齐聚一堂已是很不得了的事了，而且这么多人全是担当掩护一职，不论作为净化师还是武者，这都太难能可贵了。天海感激之情无法言喻，不由得低下头去，但又念及自己秘剑水镜都还未习得，心中不禁羞愧难当。

又一个夜晚。聚乐第仍旧人声鼎沸。

艺人们自顾自吃着饭，阿伦又发感叹"啊，果然还是一派歌舞升平的景象啊。挑战太阁的秀次，居然有这多么人来趟这滩浑水，看来丰臣秀吉的天下时日不多了。"

"阿伦，你声音未免太大了吧？"已是面露倦容的美树责备道。

这一天，依照秀次的命令，所有的艺人都要聚集在长屋内，因此两人和美树才得以碰面。

本来是意志消沉的美树，一见到雏菊就重新高兴起来，也许是感叹雏菊在比睿山捡了一条命的事。

那之后，虽然知道对方还活着，但像现在这样有用得着自己的地方，美树可是想都没想过。

"对于我的不情之请，雏菊殿下能接受，真是太让我高兴了。只要是我力所能及的事情，无论什么请尽管吩咐。"

雏菊被美树这么一说，反倒有点不好意思起来，害羞地搔了搔脸，开始介绍阿伦。

"这位姑娘就是出云的阿国。本名叫阿伦，现在是我的好搭档。"

"阿伦殿下，请以后多多指教。"

面对着郑重神情低点行礼的美树，阿伦显得有些手足无措。

"怎么这么客气啊，还称什么殿下。算了，以后就叫我阿伦好了。"

阿伦双目放光，探近身子又道"我以后也就叫你做'美树'了，就这么定了喔，好吧？"

阿伦笑脸相迎，美树有些拘谨地点头应声。

"这就对了嘛。"阿伦爽朗地笑起来，忽然间把头凑过去轻声问道"我从小菊那儿听说了喔，美树你喜欢秀次，是真的吗？"

"怎……怎么可能嘛，身份相差那么悬殊。"美树羞红了脸。

可阿伦依旧不依不饶"身份啊什么的，跟那些东西一点关系也没有，喜欢别人这份真情就比什么都重要的了。对于有了爱情的人来说，人生会就此不一样的。"

阿伦越说越来劲，情动处也随之收紧了拳头，"我们的任务就是消灭幻魔，可能的话也想借助你的力量。虽然我们还不知道该怎样做才好，但我们会不断探索的，所以啊，美树你也一定不要放弃啊，我们来做个约定吧。"

"好的，阿伦。"完全被阿伦气势压服的美树，怯怯地伸出了小指与阿伦的手指交结在了一起。

阿伦高兴地摇着手说："这下好了，这样一来，美树就是我们的朋友了，朋友啊，不分上下等级的朋友。"

"那么，现在应该怎么办呢？秀次，啊，关白抢走了鬼之笼手，这可如何是好啊。只要鬼之笼手在关白手里，我们根本就打不过他啊。"

"这个，我想请示一下前野殿下好了。"

看着焦急的美树，景定也心情沉重地行了一礼道："我是丰臣家家臣，前野景定。根据我的调查发现，鬼之笼手现正保管在城堡的最深处，也就是关白的住所。"

"在关白的住所，也就是说关白随时随地都在看护着了？"

看着眉头紧锁的阿伦，景定一点头："关白只是偶尔才离开一下居所，再加上还有以丸目藏人、木村常陆介为首的厉害的高手随行，要瞅准机会将鬼之笼手盗出，我想是不太可能的。"

"唔。"美树不安地看着正在搓腕沉思的阿伦，过了一会儿，阿伦还是一筹莫展。这时，被人忽视了的小菊插话了："不管他们再怎么厉害，终究是人吧？没什么好怕的，阿伦不是只要乐意的话，就可随意移动到任何地方嘛？用这个幻术的话，说不定行得通也未可知啊。"

"这个嘛，如果只是普通的物品的话，也许能拿到。"阿伦面露难色，低声说道："如果是鬼之笼手的话，想必一定被很厉害的力量封印着吧。再加上关白还有那装束像蜂一样的幻魔——也许那玩意是高等幻魔，还有可能设有结界，这样的话就很难潜入了。"

"是……这样吗？"美树显得有些沮丧。

阿伦看到美树垂头丧气的样子，心想无论如何要想个办法出来，埋头沉思了一会后试探地说道"这样行不行，不是去取，而是由那边给我们拿过来。"

"你说什么，意思是让关白把笼手给咱们送过来？"雏菊有点不敢相信自己的耳朵。

"也就是说，明天的御前比武，请天海把那笼手的一半带过来，这样一来，秀次也一定会把自己的笼手带来的。对于关白来说，这也是一个机会。"

"对啊，和太阁殿下战斗的话，必须得最强的幻魔才行，如果笼手能够合为一体，那关白就可以借助笼手的力量了。"雏菊高兴地点了一下头，但马上又摇头："不行，还是不行，太危险了，那样天海殿下夺回笼手的机会是有，但关白夺走笼手的可能性也很大啊。"

"是这样吧，我也有此虑。"阿伦手指轻磕红唇，又试探着道："但是，我想天海总会有办法的，他就是那样的一个人，总觉得自己背负拯救天下的重任，那家伙就是这样。"话音一落，扭头对美树嫣然一笑："不管前方横亘着怎样的障碍，天海那家伙总能越过去的，如果他知道你对秀次的感情的话，我们也想救回秀次啊。"

"是……是吗？"

看着天真无邪的美树，阿伦一下子又变得有精神起来，探出身子笑道："如果美树相信小菊，也相信我的话，那么就请你也相信天海吧。南光坊天海，我们的朋友，是不会坐视不管的。"

"话虽如此，但好像没什么站得脚的根据啊。"雏菊叹息了一声，但对于阿伦的话，她还是深信不疑的。没有理由，只因为在一起生活了这么久，在舞台上也配合默契，就好像心灵深处也有了一条联系的纽带一般，这条看不见摸不着的纽带将两人的心灵深深联系在了一起。

小菊自忖：阿伦的话虽然听来不像话，但还是有实现的可能的。这次，一定要……念罢，她也附和道："既然阿伦都这么说了，那就一定没问题的，美树殿下，就交给我们吧。"

"好吧。"终于，美树也下了决心。但她打心底还是有一丝不安。

景定一言不发，只见阿伦从云鬓中轻抽一根秀发，执于掌心。瞬间那头发就幻化成了一根黑色的羽毛。美树瞪圆了双眼，阿伦一挥手，将那根羽毛掷向空中："通知天海，带上笼手，引诱秀次也带上他的笼手，然后我们就将秀次手上的笼手抢回来……"

只听一声短促的锐响，那根黑羽毛轻轻一震，忽又变成了一只小鸟，扑腾扑腾地越飞越高，美树好奇的一眨不眨地盯着那鸟，直至消失不见。

第二天，聚乐第又陆续地来了不少多少叫得响名号的武士，这么多的武者混杂在一起。其中还有不少人扛着大身枪、十文字枪、片镰枪、大刀等醒目的武器。他们都知道秀次与秀吉之间的大战不可避免，但是没有战争的时代对他们来说更是苦恼，既然如此，还不如冒着杀身的危险，豁出命去大干一番，说不定能就此得到赏识，平步青云。

天海和风丸就隐匿在其中，天海护甲上缠了一件黑衣，还戴了一个斗笠，风丸就在他旁边，腰间别着一把刀。不一会各路名宿来到了本丸的广场。隔扇全都取开，关白丰臣家的家臣们早已排成了一行，中央两侧站着的是木村常陆介和前野长康两大重臣。而正中央的床几上秀次衣着光鲜地端坐在那儿，一旁还有一个美女正在为其斟酒。

风丸发觉给秀次斟酒的女子正是雏菊，当下轻碰了一下天海的腰："天海殿下，给关白倒酒的正是雏菊啊。阿伦也在旁边呢，你看，她一身阿国的装扮。"

"是吗？阿伦现在是出云的阿国，以前被人称为武者的巫女，现在正是发挥其幻术作用的时候了。"天海隐隐约约猜到了阿伦的打算。

在比赛开始的时候，天海把随身携带的鬼之笼手亮出来，这么一来，秀次的另一半笼手也一定会现身的，然后，电光火石之间飞速抢夺秀次手上的笼手。这可真像阿伦的作风啊，也许也是一个鲁莽之举吧。如果是阿伦的话，秀次的反戈一击也许伤她不着……但雏菊怎么办？天海心下一震，拳头不禁收紧。阿伦会使幻术，雏菊的枪法也是独步天下，但不管她枪法再生了得也不可能胜过有幻魔之王之称的秀次。天海心情渐渐地沉重起来，一丝不详的预感涌上心头。她们还有美树都信任着我，相信我可以救下秀次，既然如此，现在

已是箭在弦上不得不发了，到时我就第一个冲出去，抢回秀次手上的笼手。

净化师的职责不光是打倒幻魔，还要救出被幻魔迷惑同化的人，使他们恢复正常。在这一战中，将面前的这些幻魔杀个精光，但很快又会有更多的幻魔被解开封印，如果是这样，这场战斗又有什么意义呢？天海有些苦恼，但很快又喃喃自语："数年之后也许太阁会解开幻魔的封印，但这数年间不也还是救出了一些人吗？"天海感到胸口隐隐作痛，想到了以前和阿伦并肩作战时遭遇过的那些变为幻魔的人类。

五更时分，太鼓响起，大会正式开始。"念流，铁木刚右卫门殿下。自显流，东乡重位殿下。"担任裁判的家臣高声唱名。

东乡重位原和丸目藏人同一流派，后来转投自显流门下，现在也算是一个响当当的人物。当然，论声望他还是不及同门的藏人。

天海突然想到了什么，神色严峻地对风丸道："丸目藏人好似也被幻魔附了体，以他的剑术加上幻魔之力，可是一个不输秀次的强劲对手啊。"

"除此之外还有谁吗？我想幻魔化了的武者不会都那么厉害吧？"风丸倒是没什么不安的，随意应道："丸目藏人就交给我了，你就负责秀次那边就行了。"话音一落，忽又笑道："对方变成了幻魔，这才够资格和我们交手嘛。"

"你在胡说什么啊？对手可是难啃的骨头啊。"

"正是这样的敌人，我们才要让他见识水镜的厉害啊。让他们开开眼界。"

天海也被风丸逗乐了，扑哧一笑道："好了，好了，你说得对。"

"交给我了。天海殿下，快看，台上胜负将见分晓了。"

天海举目望去。

刚右卫门是念流有名的剑客，一柄五尺多长的木刀使得呼呼生风，一丈以内泼水不进，出手纵横捭阖，气势汹汹。

然，东乡却丝毫不为其声势所摄，穿花绕树般在刚右卫门的攻击范围内自如穿梭，掌心上翻，说时迟那时快，一双肉指已硬生生夹住了刚右卫门的五尺木剑，另一掌刀则停在刚右卫门喉头三寸处，若不是东乡点到为止，刚右卫门早已命丧黄泉。

"东乡重位，胜！"裁判一声断喝。

接着上台的是奥藏院胤春，对手使一根五虎金刚棒，好像是微尘流的名宿。胤春从容不迫，声东击西，指南打北，身形快如鬼魅，顷刻间，对方便气喘吁吁了。也许是自知不敌，那使五虎金刚棒的武士叹道："罢了，罢了。"将棒子往地上一掷，跺脚离去。

与富田势源对阵的是使一大刀的阳炎流高手，在富田势源的小太刀招呼下，这人根本就招架不住，没过几个回合就败下阵来。

然后轮到了小野典膳，对手同是一刀流的高手。好像早有过节，对方瞪着小野，眼睛似要喷出火来，突然发难，当头一刀劈来，如泰山压顶，典膳一动也不动，只出了一招对方就倒下了，台下很多人还没看清典膳是怎么出手的。

"好厉害啊，这些人，看来我们今后得多下一点功夫了。"看着高手过招，风丸两眼放光。

天海凝神屏息，静观台上打斗，将各路高手的招式暗记于心。

这些招式将来会有用得着的地方的，和幻魔的战斗这些高手的武技应该派得上用场，作为一个净化师，是不应该排斥其它门派的绝学的，为了退治幻魔，我天海一定要将这些绝学揉合在一起。

势源和重位也是在为我着想啊？这么多的武林高手在战斗中毫不吝惜的将看家本领尽数使出，虽然这些武者并不是高等幻魔的对手，但这些武学都有独到之处，正是如此我才要采百家之所长啊。

一个人苦心孤诣数十年所习得的独门绝技，对于一个习武之人是何等的重要啊，现在这些绝技全都一览无遗地展现在自己面前，这是怎样的一个天赐的良机啊，我天海一定不能辜负大家的期望。

天海敏感地感觉到还有一个人也在聚精会神的密切注视着台上的一举一动，天海屏气凝神，努力不让对方发现自己的存在，因为这个人就是——关白丰臣秀吉。

已经是第二次见面了，但现在的秀次比以前更有压迫感，天海感到他的力量又比以前强大了许多。

"秀次又比以往厉害了许多，幻魔之气也愈见高涨，果然，攻打聚乐第的太阁的幻魔都被他吸收了。"

"是啊，这家伙看来是比以前厉害了。"风丸看着天海道："总之这家伙就交给你了。"

天海苦笑了一下："不知把鬼之笼手带来是不是一个错误。阿伦真乱来。"话音未落，目光向艺人堆里的阿伦和雏菊望去，也许是有演艺当掩饰，雏菊大张旗鼓地将长枪带在身边，阿伦也背着一柄细细的柳叶刀，两人倒是一点不见紧张之色。一见两人这光景，天海自言自语道："阿伦这家伙，想在秀次亮出笼手之际，出其不意夺回，但秀次今非昔比，幻术行不行得通还在未定之天啊。不管了，到时，我就尽力吸引秀次注意，好让她一击得手吧。"天海自言自语间就要去打开随身携带的包裹。

包裹捆得很紧实，而且每一层都有一张咒符贴在上面。

这时在一边的一个武者眼睛往他瞄了一眼，好似忠告的口吻说道："也许是我多管闲事，那个笼手不是已经坏了吗。用这玩意能挡得住对方的进攻吗？"

"是这样，但这是我自己弄坏的。"

那武者感到不解，偏头问道："你弄坏的，笼手可是能承受敌方重击的宝器啊，你弄坏它打算怎么用？"



这时，比武再开，担任裁判的家臣朗声唱道："东方，天下无敌流，金刚一波。西方，流派不详，南光坊天海。"

一闻此名，正在笑嘻嘻将美树斟的美酒运到唇边的秀次，双目如炬，精光一闪。

"天海？攻打比睿山时守护鬼之笼手的那个净化师就叫天海吧？真是不知死活，竟敢跑到聚乐第来撒野！"

美树不由得心头一震，一不小心把酒洒到了桌子上，秀次眉头一皱，但目光一扫美树脸色苍白，笑道："没关系，美树，这些人都不足为惧，这次前来送死是再好不过了。"

美树紧张得心扑扑跳，既担心秀次的命运，又对阿伦等人的安危放心不下。虽然口头上没说出来，但阿伦谈吐之间对那个叫"天海"的男人也是思慕已久吧。也许就如自己对秀次殿下一样。怎么办？能救秀次殿下固然最好，但她也不希望阿伦喜欢的人遭遇不测。美树心乱如麻。

这时，秀次温柔的声音再度响起："别担心，我已不是从前的我了。"手掌一伸将美树揽入怀中，，美树心如鹿撞，不知如何是好。秀次又道："本来只是一个次兵卫的我，一会被人称为三好秀次，一会又变成了丰臣秀次，我都搞不清哪一个才是真正的我了，一直以来都受叔父的指唤，就好像是叔父手上的人偶一样。"

秀次的言语中满是激愤之情，但也有一种最终解放了一般的快感。扭头向怀里的美树问道："美树，你愿意和我共度一宿吗？"边说边将美树温软的身体抱紧。

美树觉得快被秀次看透了一般，情不自禁的微微一挣，但秀次丝毫没有放手的意思，出乎意料的是脸上竟闪现出淡淡的寂寞之意，柔声道："别担心，我已经不是太阁的傀儡了。我现在已回到了原来的那个我，幻魔的力量只是我一时借助的工具。正因为有了这个力量我才能和太阁抗衡，母亲那么疼爱于我，我无论如何都会回归那个率真的我的。"此时，搂住美树香肩的秀次的手变得异常温暖。

然而，同在此时，秀次的言语又带着一股怨怒之气："我的愿望没有妨碍任何人，只是想做一个次兵卫，安安稳稳的过一生。如果有人硬是要破坏我的生活，我绝不饶恕他。太阁也罢，天下也罢，阻我者统统都要杀光。那家伙的鬼之笼手，我也一定要夺回来。"

"太白殿下。"美树自知已无力阻止秀次，心中愧疚不已，觉得自己很没用，对不起阿伦还有雏菊。

这边厢，天海和那个叫金刚一波的壮汉比武开始。一波如野兽般一声厉喝，身形拔地而起如饿虎扑食攻向天海，手中碎金棍一个旋回，气浪逼人，天海避其锋芒向后飘退，且退且寻机观察敌方破绽，但金刚一波根本不给他机会，攻势如潮，一浪压过一浪。

金碎棍舞得更快了，棍影如山，对着天海穷追猛打，如此力道，只要捱得一击必将骨骼尽碎，起初还游刃有余的天海，渐渐的脸色苍白，鼻尖沁出汗来。

"哎呀，天海这到底是怎么啦？"艺人堆里的阿伦情不自禁地叫出了声。

"阿伦，你声音太大了啦。没关系，天海殿下能够应付下来的。"雏菊凑过身去，向阿伦咬耳说道："天海殿下，正在找合适的机会亮出鬼之笼手，秀次必然有所行动，这时就该我们出场了。"

"对……你说得对，小菊。谢谢。"阿伦听了这番话，心情渐渐回落平稳。

就在这当儿，台上形势突变，天海以迅雷不及掩耳之势用左手硬生生挡住了金刚一波的金碎棍，而那嵌在左手上的东西赫然就是鬼之笼手。

秀次站起身来。脸面上闪现出一丝不易觉察的妖气，阴阴笑道："果然还是带来了啊，鬼之笼手……"

（未完待续）

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编/龙马 Vol.01

寂静岭——一个充满诱惑的地方，在这里总是会发生各种奇怪的事情。詹姆斯——为了寻找自己妻子的男人，还不知道去的地方有多么危险。《寂静岭》已经结束了，在故事里我们知道了一个人因为恨、因为报复，到底可以做出什么样的事情。《寂静岭2》又开始了，不知道这个故事里面的人物又将遭遇什么样的事情？

献给玛丽的书

序 少女

“和牛奶的颜色一样。”

罗拉脸上的笑容就像刚刚打开的花朵一样。

她嘴唇上的反光映衬着珐琅一样的牙齿，非常好看。

整个小镇都被大雾笼罩着。

在远处看，城市被黑白交绕的烟雾侵蚀着，如同魔幻小说里面描述的魔法王国一样。

一定是那个冒失鬼失手打翻了装满牛奶的杯子，结果这些乳白色的液体洒得到处都是。

可是，怎么看都像是罗拉自己做过的事情。

因为这种让人感觉神秘的气氛。

气氛，会让人感觉似乎有魔鬼之类的东西将要出现。

罗拉能听到身体里面扑通扑通弹跳的心脏。

喜欢恶作剧的罗拉同其他普通八岁女孩一样，精力过剩。女孩身边的迷雾就像是洒在地面浓化不开的牛奶一样，随着微风舒展的裙子也若隐若现。

“快走吧！快走吧！”

罗拉回头大声喊。

向着一个不紧不满的人大声招呼。那是在旅行途中认识的伙伴，她们现在正结伴同行。他有些肥胖，因此身体迟钝。听到罗拉的声音后，他皱起眉头做出不高兴的表情。

可是，罗拉根本不在意。比起这些，罗拉想要见到那个人，想要早一点见到他。

因为罗拉收到了他的来信——

但是，有的时候我不能不怀疑。

他的幻想对于我们来说根本就是不存在的。

可是对于他来说，除了相信幻想中的世界，其他的东西才都是虚构。

然而，这也是他可以幸福生活的原因。

这样，我们还有必要治疗他，把他拉回我们认为的真实世界，而他认为的痛苦现实吗？

——来自《医生笔记》

第一回 小镇

1

在肮脏的浓雾里面，一个男人看着对面毫无表情、脸色苍白的自己。

镜中自己的脸，冰冷僵硬，和死人没有什么区别。

“其实，我已经死了。”

詹姆斯·桑德兰在心里说。

“心已经死了。”

詹姆斯的丧失感如同心脏被别人挖掉了一样。

他现在既不想继续活下去，又想不到仍然生存的理由，而且筋疲力尽，就连支撑眼皮睁开的力量都没有了。

“工作，还是活着什么的都无所谓了。”

虽然阴暗的房间里，浑浊的空气混杂着氨水的气味，但是此时詹姆斯的感觉器官早已经麻木迟钝了，屋子里的什么状况都无法影响他了。座便器的陶瓷材质上结满了苔一样的黄色霉菌，脚底下的地板由于潮湿变得如同吸满水的海绵一样。

这些都加深了他此时的心情，变得越来越沉郁。现在的他，与其称呼为“人”，不如叫为“僵尸”来得贴切。

“玛丽，还在镇上吗？”

詹姆斯小声说，问着镜中的人。

他怀疑自己正处在一个要随时倒塌的幻想里。

应该没有可能发生的事情——

可是怎么会——

站在盥洗台对面的詹姆斯看着镜中的自己抚摩自己的脸庞，之后又用手把垂落在额前的头发捋到脑后——就像是不相信眼前的事实一样。

“去过一次后就会明白。”

因为收到别人的信。

从昏暗的房间来到外面被迷雾笼罩的环境里。尽管如此，外面还是要比厕所里面的环境要明亮得多。詹姆斯现在的位置是停车场空地上，他正注视着托卢卡湖面上弥漫的大雾，并可以感觉到潮湿的风擦过自己的脸颊。

在安静的夜晚里

梦回熟悉的小镇

寂静岭

因为我们曾经的约定

两个人一起去

可是，因为我

于是我一个人先去

我会在那个记忆里的小镇

等着你

玛丽寄来的信上结尾写着三个字，寂静岭。

三年前，詹姆斯和玛丽两人一起停留过的小镇，而且就停留在小镇湖畔的度假旅馆里。寂静岭是个名副其实的小镇，居民不到两万。

现在，詹姆斯又回到了这里，寂静岭就在眼前。

他乘坐的巴士刚刚停在这里，詹姆斯正在等待司机。司机出去是因为要寻找道路，不是因为巴士故障。眼前通往寂静岭的高速公路被“公路维修”的标志封锁。司机也曾开车在附近寻找入口，可是一无所获，所有的道路都已经被栅栏封锁，除了徒步进入小镇外没有其他方法。

拿着地图离开旅行巴士，詹姆斯现在正从停车场的楼梯上下来。每下一个台阶，都可以感觉周围的迷雾变得稠密。来到通往湖畔的公路上。四周都被浓雾包围着，詹姆斯感觉呼吸都有些困难。但是詹姆斯并不在意这些情况，他心里想的只有玛丽的信。不知道哪里的狗乱叫，犬吠声清晰地传到詹姆斯耳中。

“不要想了，走吧。”

詹姆斯无力地抬头，继续前进。

“可是信确实是玛丽写的，还签着玛丽的名字。”

“我真是个笨蛋……”

“这根本不可能发生。”

詹姆斯还是无法相信这种事情，否定地摇着头。

妻子玛丽在三年前就已经离开人世了。

因为疾病。

开这种玩笑的人实在是太过分了，这到底是谁安排的？

是熟识的人？应该是以前工作的同事吧？

妻子去世后，詹姆斯几乎天天都浸在酒精中，也和不少认识的或者陌生的人发生了误会。因为没有办法发泄痛苦，他就像小孩一样取闹。可是他这种发泄痛苦的方式并没有得到其他人的同情，反而被众人认为成喜欢惹麻烦的人。有人怀恨，然后开个玩笑嘲笑他也不是不可能的事。

沿着湖畔左右两边延伸的公路行走，道路尚未完工，仅仅是添平压实。道路两旁种着树木，因为迷雾的关系，从公路向前望去，没有尽头的道路和树木向里延伸，像招唤路人继续前进。

寂静岭附近有一座托卢卡湖，湖的一边接着连绵的山谷。通往小镇的公路就建在湖和谷的连接处，在春和景明的日子里，开车来寂静岭度假休闲的人都喜欢在这里停下车，观赏四周的景色。

就算现在没有迷雾笼罩，站在此地的詹姆斯也无意观看。而且，他现在的眼中只有玛丽的面容轮廓。因为实在是太想念妻子了，他即使怀疑信的来源，但是依然还是回到了这里。

“万一。”

詹姆斯的心里还存有这样的想法。

也许会有奇迹发生。

那一天，三年前的那一天，也许她还没有死？

葬礼以后，送行的其他人都走光了，最后剩下詹姆斯和守墓人。是詹姆斯眼看着闭眼的玛丽被棺木封上——

已经是三年前的事情了，如果她还活着为什么不早点儿和我联系……难道是在假死状态下苏醒后，大脑受到伤害而暂时丧失记忆。

詹姆斯有些彷徨。

他不知不觉中走到了道路两旁的草丛里，脚下的植物和鞋底摩擦发出“沙、沙”的声音。詹姆斯似乎发现这种声音忽然传到自己的大脑中，他站住不动。他不能再这样胡思乱想下去了，否则意识也会变得越来越消沉。

总之继续前进，到小镇里面确认一下。看看玛丽还在不在。

可是莫名其妙，詹姆斯感觉四周的环境越发恐怖起来。他已经不走了，抬头向四周扫视，并大口地呼吸周围的空气。从对面迷雾里显露出一个人的轮廓，和玛丽非常相似。

前面站着一个一动不动的女子，似乎正在望着眼前的墓碑。女人的脸和墓碑一样冰冷，只有眼神里剩下生命。周围全都并列着几排墓碑，原来詹姆斯已经来到了公墓里面。

他可以感觉到，女子发现詹姆斯后的惊讶。

詹姆斯打招呼。

“对不起，让你吃惊了。我想打听一下，从这条路走能否到达寂静岭。”

“去小镇？”

女子很奇怪地问，低下了头。看得出来，女子现在比刚才看到詹姆斯的出现还要吃惊，但是她马上又抬起头。

“是吗？”

从她眼睛旁边黑色的皱纹里，可以看出以前经历了很多的磨难。

听到她的话，詹姆斯赶紧回答道。

“是。”

女子犹豫地回答。

“是从这里走。现在这里的大雾很浓，但是进去的路只有这一条，不会弄错。”

“谢谢。”

“哎？”

“怎么了？”

“最好还是不要去了。”

“为什么？”

“因为，最近，小镇上发生了怪事。总之就是里面非常危险，外人最好不要进入。里面很危险。”

“是大雾的关系吗？”

"不只是大雾，而是……"

女子张了几次嘴，似乎是不得要领还是没有出声。詹姆斯认为是女子不好说出口，而且还是和玛丽没有关系的事情。

"我明白了，我会注意的。"

"你要听我的话！"

女子对调头就走的詹姆斯喊道。

"我也是来这里寻找妈妈的！我们已经好几年都没有见过面了！而且，因为是，这个小镇它变……"

女子最后的声音变得歇斯底里。虽然不知道发生了什么事，但是现在她一定非常伤心。

和詹姆斯一样。

算了，别想这么多了。詹姆斯根本不关心她的事。无论她刚才说的什么，真话谎话也好，只要时刻注意就行了。如果还可以见到玛丽的话，就只有继续前进了。

走出公墓，前面又是延伸进森林的道路。

"——那个记忆里的小镇——"

詹姆斯又想起了玛丽信里提到的句子。

回想三年前的日子，那时的旅馆、饭店、还有公园就像是看电影一样从他眼前闪过。

两个人相约好一起旅行，到预约好的饭店住宿，一起享用饭店昂贵的美食，然后两人一起来到公园里面的长椅上，一起观看湖边的景色——用一天的时间。

玛丽是否还在那里，

等着詹姆斯的到来。

2

脚下枯叶的声音消失了。可以感觉到下面已经变成了坚固的、被人踏结实的土路了，慢慢地，詹姆斯又来到了沥青公路上面。

高架桥下的隧道如同阴潮地下道一般，沿着湖边的护栏一直前进就可以来到小镇的主街。根据地图上面的标示，这里就应该是桑迪街。詹姆斯现在处的地方正好是小镇北端，沿着桑迪街向西走就是小镇的中心。

脚步声在寂静的街道上反复回荡。

两边的建筑物里什么动静也没有，任由詹姆斯的脚步声越来越响。

这只是个两万人口不到的小镇，而且位置还在距城市很远的郊外。所以如此沉静也没有什么特别之处。这种程度的大雾也不会有人驾车外出，工厂学校什么的应该也已经停工或者放假了，小镇上的居民都呆在自己的家里。

路上连计程车都看不到也是理所当然的了。

詹姆斯叹了口气。

"看来除了步行没有其他的办法了。"

虽然是个小镇，但是要走到中心的公园怎么说也要三十分钟。比起这些，詹姆斯心里最挂念的还是玛丽。如果她还活着的话，真的会来到那个"记忆中的地方"吗？

想到这里，詹姆斯就感觉心里有一股激动的红色气流向眼里冲，似乎自己随时会晕眩。

来到桑迪街和里南街的交叉点。路面已经被红色液体涂抹得到处都是，就像是使用一只巨大的拖布拖过一样。

詹姆斯一联想到死的时候，忽然感觉身体受到了冲击停止不前。他茫然地呆立在路中央，凝视着地上未干的鲜血，还没有凝结、新鲜的血液。这是残暴的凶手趁着朦胧大雾犯下的罪行吗？

詹姆斯环顾四周，在视线可以到达的范围内没有发现任何人的踪影，更不用说找到凶手了。他不认为被害人已经运送到医院，因为这里还没有警察来封锁现场。

有脚步声。

声音听起来就像没有穿鞋走在石板路上一样。

向对面的声音望去，可以看到一个摇晃的人影正在慢慢地渗透进雾中。

"喂！"

詹姆斯开始追赶人影。自从妻子遭遇事故死亡以来，詹姆斯开始对大部分事情都漠不关心。但是碰到了这种交通事故，他一定会尽力帮忙。更何况事情没有发生多久，所以他不能不管。那个人一定是遭到暴徒之类的袭击，受到了严重的伤害。因为失血过多所以意识变得模糊，连自己的鞋走掉了都不知道。

对方没有听詹姆斯的喊声，人影仍然慢慢地向雾中移动。

"是不是对方把我当成凶手？"

蹒跚的脚步，但是人影的移动速度却是让人意外的迅速。对方很快就消失不见了。

顺着血痕一直前进，来到里南街的一条小巷，然后向右行，不一会就来到了没有沥青的土路。土路两边被带刺的栅栏包围，引导着詹姆斯向前方的施工现场前进。

正在施工的地方，同刚才来小镇时通过高架桥下的隧道一样。这条隧道将作为寂静岭的干线道路，从那森街的下面通过。

一个施工人员也没有。一直追寻的人影也没有踪迹。有嘈杂的声音从隧道入口附近传来。

这里设置有"外人禁止入内"的路牌，而且入口还用废弃不用的施工材料搭建了一个简易路障。

詹姆斯慢慢地前进，猫着身子走进隧道入口。里面有一台口袋型录音机。

原来嘈杂的声音就是从这台收音机里面发出的。大概是这里的隧道工人为了边听音乐边干活，才会把它带在身边。

"是忘拿走了吗？"

收音机的开关键一直是开着的。嘈杂的声音就是收音机没有信号时发出的白噪音。

不只是刺耳的声音那样，奇妙的噪音似乎还会触动人的神经。声音就像是可以强迫别人的注意力一样，詹姆斯的心跳开始加速。尽管没有调高音量，但是白噪音的声音开始越来越刺耳。

另外还有慢慢接近的脚踩瓦砾的声音。

从隧道里面出现一个不停摇晃的人影。

"他"就是詹姆斯刚才一直在寻找的人影。

可是，"他"不能被称呼为人。"他"的行走姿势和造型不是一个人能做到的。这个家伙没有胳膊。脸上也没有眼睛、鼻子和嘴。"他"的走动如同喝醉酒一般，而且整个身体还不断地抽搐。从远处看确实就像摇摇晃晃的醉汉。

怪物看起来没有受伤。他脚下的鲜血也是从别的地方上沾到的。看来之前交叉路上的事故一定就是这个怪物干的。

詹姆斯一步一步地后退。与其说是恐怖，不如说是恶心感觉开始慢慢向身边靠近。

为什么选择这么卤莽的方式，詹姆斯自己也不清楚。就是一时冲动的结果吧。

"不能让这种恶心的家伙继续留在世上！"

詹姆斯想的和正义感无关，这只是一种不能放弃不管危险的怪物再在世上危害的感情罢了。

就是厌恶的感情。

"去死吧！"

双臂灌满力量抡起木棍，詹姆斯狠命地砸向怪物脑袋。

没有嘴的脑袋摇晃了一下，还发出了"咕咕"一样的呻吟声。

詹姆斯继续抡起木棍，像是失去控制般地不断攻击怪物。

詹姆斯的呼吸完全乱了，当双臂没有了力气停止攻击时。怪物的动作开始缓慢了下来，倒在地面的瓦砾之上，终于一动不动了。

"应该死了吧？"

为了防止怪物再次起身，詹姆斯用木棍防身，同时拿起另外一头的断木触动怪物被液体润湿的身体。

怪物没有眉目的脑袋裂开了，脑浆顺着皮肤流得到处都是。毫无疑问，"他"再也起不来了。

"这家伙到底？"

詹姆斯想来想去，都无法明白这怪物到底是怎么出现的。

这是从动物研究所里面跑出来的基因怪物吗？詹姆斯最多只能想倒这样幼稚的想法。他摇晃脑袋，不再考虑这些毫无头绪的事情了。从地上站起来，又把沾满怪物血液的木棍撇到地上。

詹姆斯正在从路障中钻出去的时候，收音机的声音又响起来。

詹姆斯再次感觉危险接近。

就在刚才，随着收音机白噪音的声高，怪物也出现了。而怪物死亡之后，白噪音也变弱了。所以，现在詹姆斯感觉又有怪物出现。

从收音机里面有女人的声音传出。

"玛丽！"

詹姆斯激动得"啊"了一声。

"这个是玛丽的声音！"

詹姆斯反身去取收音机。这时里面传出来的是玛丽对詹姆斯本人说的话。

"我在这里等，和你见面，我在等着你，詹姆斯——"

詹姆斯赶紧把收音机喇叭贴到自己的耳朵上，可是玛丽的讲话声已经停止了。白噪音也已经消失了。用手指敲打收音机，还是没有声音传出来。

虽然没能听到玛丽把话说完，詹姆斯还是把收音机装进了上衣口袋。而且开着开关。他想，也许以后还会有机会听到玛丽的话。

或许是玛丽在广播公司里面上班，在播放音乐的间歇说的话。玛丽给自己写了信之后，一直希望自己可以快点找到她。这样才会在广播里面讲话，以期望正在收听汽车广播的詹姆斯可以听到。倒霉的是收音机突然坏掉，也许玛丽现在就正在话筒面前对自己说话呢？

（未完待续）



METAL GEAR 猎狐犬基地

人们总是对神秘的事物有着强烈的好奇心，现实世界中英国的SAS，俄罗斯的阿尔法，德国的G5，美国的海豹、三角洲、绿蓓蕾等等，这些传奇般的特种部队总是吸引着无数人的眼球。而在MGS的世界中，也有这样一只特殊部队，那就是FOXHOUND。

□文/北斗

猎狐犬部队的前世今生 活跃在生与死的边缘

作为MGS系列的标志性元素之一，猎狐犬部队（FOXHOUND）已经被众多玩家说熟悉，这期我们就来漫谈一下关于该部队的历史。猎狐犬的全称是“High-Tech Special Forces Unit FOXHOUND”，也即“高科技特种部队 猎狐犬”的意思，这支部队最早是在1971年由美国组建，并由传奇战士Big Boss领导。建立这支部队的目的，是为了应对本土革命、区域复杂局势以及日益猖獗的全球恐怖活动，猎狐犬部队只执行最高保密级别的潜入作战，他们的任务极端危险，所以队伍里的每名队员都有着极高的能力、甚至包括不可思议的种种特殊能力。



猎狐犬部队最初闻名于世得益于其成员Solid在1995年“世外桃源”危机（MG1）中的优异表现——尽管那次危机是由该部队的长官Big Boss所策划，之后在1999年的“桑给巴尔岛之乱”中（MG2）再放光辉，猎狐犬部队的优异表现也刺激了其他类似部队的建立，例如后来的“Deadcell”。然而由于在2005年的“影子摩西岛”事件（MGS1）中，当时的猎狐犬部队长官Liquid Snake率领部队叛乱，其大部分成员也在与Solid的对决中阵亡，之后猎狐犬部队被正式解散。

在猎狐犬部队成立之前，曾经也有一支类似性质的队伍，那就是FOX部队，其全称是“Force Operation X”，FOX是简称。该部队的成立最早是源于前英国情报部门官员Zero少校的提议，为了应对当时极端敏感的冷战情势，Zero向美国中情局CIA提议建立FOX部队以应对特殊情况。在1964年，为了“营救”前苏联准备投奔美国的科学家Sokolov，CIA批准了Zero少校的建议，同意执行代号为“Virtuous Mis”的作战，当时代号还是Naked Snake的Big Boss参与了这次作战，然而由于The Boss的“叛变”，直接导致了任务的失败。Naked Snake和Zero少校也因此背上了叛国的嫌疑，之后为了洗脱这一罪名，他们再次参加了代号为“Operation Snake Eater”的行动并最终成功完成任务（MGS3）。

在“La Peninsula De Los Muertos”事件中（MPO），当时的FOX部队指挥官Gene率领部队叛乱，并最终被当时以从FOX部队退役的Big Boss和Campbell联手击破。估计是由于这次事件的原因，Zero少校在1970年解散了FOX部队，之后在1971年，猎狐犬部队正式成立。

FOX、FOXHOUND，稍加留意的话就会发现这两支部队在名称上的某种联系，而关于猎狐犬部队的更多精彩故事，才刚刚开始，下期我们再接着聊这个非常有意思的话题。



Chicken Fox **Roy Campbell**

在Solid参与的众多任务中一直担任任务的指挥官，虽然因为需要会隐瞒部分真相，但绝对是值得信任的上司。

Secretary Defense **Jim Houseman**

游戏中的身份是美国国防部长，了解MGS1中影子摩西岛事件的整个过程，职位虽高，实际上还是需要听命于爱国者们。

COMMANDER

Campbell上校一直是Solid Snake行动中的指挥官，不过他“最早”露面其实是在60年代中期Big Boss参与的那次“La Peninsula De Los Muertos”叛乱平息事件，当时作为绿蓓蕾帽一员的Campbell最终协助Big Boss完成了这次任务。之后先后担任猎狐犬小队的副指挥以及总指挥，MG1代开始到MGS1代中尽管一直是他指挥Solid Snake的行动，但之前他就早已退役了，这几次都是因为事情太过棘手而被美国政府高层请出来的。至于MGS2中指挥雷电行动的那个“Campbell”，其实是爱国者们通过GW模拟出来的，并非是本人。

MGS CHRONICLE 自由之子 生死

将Pliskin留在原地休息，赶到海豹突击队员们所在地点的雷电看到了让人吃惊的一幕：尽管Bravo小队所有队员都在不停地开火，但是他们攻击的对象——一个身着绿色特战服装的黑人女子却安然无恙，所以子弹在她身前都仿佛被一个无形的护罩弹开，甚至连扔过去的手雷也在瞬间哑火！“来吧！让我从痛苦中解脱出来吧！”那名女子大声喊道，然而突击队员们的攻击仍旧是徒劳无功。从队员们的谈话中，雷电得知这名女子就是被称为“幸运女神”的Fortune，此时吸血鬼Vamp出现在Fortune的身后，将地上的总统扛起走回了桥后的建筑之中。队员们只能眼睁睁地看着营救目标被带走却毫无办法，不过他们马上就将得到解脱，Fortune已经举起了手中巨大的电磁轨道炮，“又是糟糕的一天，难道就没人能带给我快乐吗？”话音刚落，电磁炮中射出的巨大能量就将Bravo小队连同桥梁化为了灰烬！没有兴趣欣赏眼前的杰作，Fortune转身离开了桥头。



在随后的通信中，Campbell告知雷电，尽管执行突击的海豹小队已经全灭，但他们也成功地吸引开了敌人的注意力，当务之急并不是救出总统，而是先拆除即将爆炸的C4炸弹，为此，雷电需要先去请教跟随Bravo小队前来的炸弹专家。而雷电在先后目睹了Deadcell成员Fortune和Vamp的超人能力时，开始对任务的成功性感到怀疑：“一切都是那么的不真实……”

在找到炸弹专家的屋子里，雷电再次见到了化名Pliskin的Solid，在简要地介绍了炸弹专家Stillman之后，Pliskin告诉雷电，这次的对手Fatman曾经是Stillman的弟子，号称“炸弹皇帝”，在制造和埋藏炸弹上有着惊人的天赋。考虑到雷电在拆弹方面几乎没有任何经验，Stillman给了两人各一个液氮冷却装置，如此两人只需找到C4埋藏的地点并用液氮将其冷却即可保证炸弹不会在24小时内爆炸。Stillman还给了两人一个能够分辨气味的装置用来协助寻找C4，原来Fatman有一个特点，那就是他会在自己制作的炸弹上留下某种特殊的古龙水，借助分辨这种古龙水的味道，就能更快的找到C4埋藏地点。“我教会了他所有关于炸弹的技巧，却没有教

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 在游戏中进行体育锻炼 女强人也有害羞时

CASE1 引体向上

在游戏里，有的地方需要玩家将自己悬挂在栏杆外移动来通过敌兵众多的区域，这时屏幕左上方主角的生命槽下面还有一个耐力槽，这条槽会随着玩家悬挂时间的增加而不断减少，一旦耐力槽为零，那么主角就会因为力气耗尽而掉下万丈悬崖……其实在系列中一直有个好玩的小设定，那就是当你悬挂的时候，同时按下L键和R键Snake就会做出一个引体向上的动作，每完成一个引体向上就会消耗一定的耐力，如果能够完成100个引体向上的话，那么你的耐力槽就会提升一个级别。由于初期的耐力比较低，为了安全起见，往往做不了几个就得先翻上来休息一会，最终的耐力槽可以提升到3级。虽然在实际的游戏进程中并不需要用到这么强悍的耐力，不过看Snake在那一个劲地做引体向上锻炼身体也别有一番乐趣。



↑通过不断地做引体向上来提升耐力。

CASE2 梅莉尔的小秘密

作为MGS1的女主角，梅莉尔在游戏中的戏份还是不少的，不过关于她，我们还能找到不少有趣的小事件。例如当你潜入囚房与安德森对话并且其心脏病发作死亡之后，马上来到牢房的床前用第一人称视点向外看，就会看到梅莉尔将卫兵打晕后穿上他的衣服从门口走过。之后在与灰狐战斗完毕后需要回去寻找梅莉尔假扮的敌人士兵，通常的做法是判定哪个敌兵是梅莉尔后出现在她面前，她就会马上跑到厕所里去。不过如果我们将其用麻醉枪打晕后就能摇出这个士兵的狗牌——这是全狗牌收集必须注意的一点，而且在其醒来之后如果能够抢先进入女厕所的话，还能看到梅莉尔换装的特殊镜头哦……此外，之后当梅莉尔跟随你的时候，转过身去用第一人称视点盯着她看，她最后会害羞地低下头……



↑"假小子"梅莉尔也有害羞的一面。



BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 划破长空的必杀毒刺 遥控飞弹无坚不摧

CASE1 Stinger/毒刺导弹

Stinger最早是在MG2中登场的，在本作中对直升飞机HIND D的BOSS战就必须靠Stinger了，之后基本上成为了系列每代的标准装备。使用Stinger时最大的一个特点就是玩家是无需移动的，我们可以通过准星来瞄准目标，但是这个过程必须要快，毕竟此时不能移动的你就相当于一个活靶子，所以必须尽快完成索敌、瞄准、射击的过程。在早期的MG2中，使用Stinger后会在地图上方出现一个大的瞄准镜，到了后来的MGS系列中，则改为第一人称的瞄准视点了，真实许多。

↑"毒刺"是非常著名的单兵用防空导弹系统。

在现实生活中，"毒刺"是美国通用动力公司波莫纳分公司研制的单兵肩射防空导弹系统，用于战区前沿及要地防空。该导弹是在"红眼睛"导弹基础上发展而成，主要改进了导弹制导部分，使其具有前向攻击能力，并增大了射程。目前仍然被广泛使用。

CASE2 Remote controlled missile/遥控飞弹

有矛就有盾，在游戏中会埋地雷下黑刀子的可不仅仅是玩家的专利，敌人也会。系列中会在一些特殊的场景中集中埋藏有大量的地雷，想要通过这些地点，就得依靠地雷探测器了。装备上它之后，就可以探测附近有没有地雷，在早期系列作品中，当玩家装备上探测器之后，雷达小地图上就会自动显示出附近埋藏的地雷，近期作品中则改为让探测器发出警报，越是靠近地雷埋藏点，警报声越大，通过这种方法来判定地雷的位置。其实系列中一直有一条默认的潜规则：那就是只要你是匍匐前进，那么就完全不必担心被地雷所伤，顺带还能回收敌人埋藏的地雷。当然，在现实生活之中，不论是探测地雷还是回收地雷都绝非游戏中这般的简单。

↑用来对付某些特殊BOSS能够发挥事半功倍的效果。

KOJIMA BLOG

林博美访谈摘要

更加细腻的漫画风格

——在《MGS漫画版》中是用连环画的形式来维持场景转换的连续性，而在MPO的动作画面是要用动画来表现吧？

林■漫画版里追求的是"转换场景之后才可以继续阅读下面的故事"，而这回制作的影像是让大家感觉到与游戏系列一样的多边形。在保证アシュレー先生作品原汁原味的同时，让玩家看到如同电影一样的感觉。按照制作人小岛的要求，"使用的图画幅数少一点也没关系，只要可以做出动作的感觉就好"。在制作漫画版时，因为要尽量避免像很久以前的动画片中，关节动作曲折夸张的样子，所以制作出来的人物动作都不是很大。但是MPO里面，我们不但要表现出动作的迅速和细腻，还要做出多边形的感觉，也就是说，我们制作里有动作贴图这一环节。

——与《MGS漫画版》不同，MPO里增加了大量声优配音的台词吧？

林■是的，因为加入声音一定会得到玩家的欢迎吧。因为英语与日语在同一场景下，对话的长度完全不一样，为了与画面吻合，费了我们相当多的时间（笑）。在制作漫画版时，录音不是与游戏情节一起完成的，是先制作成BGM，然后合成的。

他最重要的东西，我必须阻止他。"看来Stillman对自己弟子如今的恐怖行径深感自责。

由于炸弹数量众多，所以雷电需要和Pliskin分头寻找，在Pliskin离开之后，Stillman对雷电说道："他不是海豹突击队的人，我甚至不认为他会是一名海军，他穿的是指挥官的服装，而指挥官应该是远离前线的。另外，他的口头禅'勇者无惧'（Who Dares Wins）是SAS部队的座右铭，而海豹突击队的座右铭则应该是'永远忠诚'（Semper Fi）。""那他会是恐怖分子吗"？雷电问道。"不，不知道为什么我不认为会这样。如果有人值得怀疑的话，我更愿意在你身上下注。"雷电听完后正想分辩，Stillman告诉他时间已经所剩无几，还是先干完正事要紧，最后他叮嘱雷电道："拆除炸弹时直接关系到你的生死，不要让恐惧影响到你，一旦你屈服于恐惧，那么死亡也将随之而来……"

当两人成功拆除所有炸弹后，Stillman的阻止晚来一步："我们上当了，这是Fatman布的局，当所有小炸弹都被解除之后就会激活最大的那一颗！"剩下的时间只有400秒，雷电必须在这400秒之内找到那颗炸弹并将其拆除！经过一通狂奔，雷电终于在最后的一刻成功解除了炸弹的威胁。然而在雷电回程的路上遭遇了Fortune，显然对方将雷电误会为某人了，可怜的雷电来不及解释就被强力的电磁炮压制得完全抬不起头来。Campbell在此刻通知雷电，Fatman在停机坪又安置了一颗炸弹，并且再次开始了400秒的倒计时，可现在的雷电连脱身都已经很难办到……

关键时刻Vamp来到并将Fatman的作为告诉了Fortune，显然他们对Fatman也很不满，正当Fortune准备离开时雷电抓住机会蹿出来抬手就是一枪，完全出乎意料，子弹在Fortune面前被改变飞行轨道后竟然意外地击穿了Vamp的头颅！受此打击的Fortune跪在地上抱着Vamp的尸体痛哭不止，对雷电从身旁走过也是不闻不问，考虑到自己无法杀伤对方，雷电也只能小心翼翼地绕过Fortune乘电梯赶往停机坪。

然而就在雷电离开后不久，Fortune怀里原本应该已经死去的Vamp突然睁开双眼，"请不用悲伤，我的女王。我已经死过一次，我就还能再死第二次……"

to be continued……

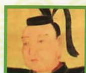
战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

战国第一文化人——细川幽斋



细川幽斋（ほそかわゆうさい）：1534年—1610年。丹后田边城城主，本名藤孝，号幽斋。三渊晴员次子，侍奉足利义晴、义辉、义昭三代将军，足利义辉被松永久秀及三好三人众暗杀后，帮助足利义昭逃出魔爪。足利家没落后侍奉织田信长。精通歌道、茶道留下了不少著作，受到天皇、秀吉及家康的礼遇。在战国乱世中经历了多次政权换代，在激烈的权利争斗中毅然不倒，并且逐渐扩大了自己的势力。

中兴细川家的命运之子

应仁、文明之乱后，细川家走上了衰落之路，更沦为三好家的傀儡。幸运的是进入战国时代，细川家出现了中兴人物——细川藤孝。他先后侍奉足利三代将军、织田信长、丰臣秀吉、德川家康，虽然没能再现祖先的辉煌，但却能适应变化不断及时做出正确判断，使细川家平稳地度过几次大乱保持家名不败。既在血腥地权力争斗、领土扩张中奋勇搏杀，又在茶室中吟诗品茶，在战国武将中很少有人能完全融入两个鲜明对比的环境中，而细川幽斋却是其中的代表人物。



细川藤孝是幕府官员三渊晴员次子，而三渊晴员本是管领细川氏细川元有之子，后来入继母家三渊氏。觐见将军足利义晴的细川藤孝深受宠爱，再加上藤孝的母亲嫁给三渊晴员前曾服侍将军足利义晴，甚至因此出现了细川藤孝是足利义晴私生子的传说。而细川藤孝的母亲是当时著名学者清原宣贤的女儿，妻子则是藤孝父亲三渊晴员同僚的女儿，因而细川藤孝与幕府和朝廷的关系绝对非同一般。觐见幕府将军足利义晴后，细川藤孝奉命成为叔叔细川元常的养子，十三岁元服后一直担任幕府十三代将军足利义辉的近侍。

在松永久秀与三好三人众联手谋害了将军足利义辉后，细川藤孝于1565年救出了被软禁在一条院的足利义昭，并陪伴义昭一起投奔朝仓义景。由于朝仓义景迟迟不肯出兵上洛，足利义昭和细川藤孝通过明智光秀的引见，一起转投信长并成功上洛。织田信长率领大军直捣黄龙，轻松地踢开了上洛途中的绊脚石，使细川藤孝对信长颇为佩服。

关乎存亡的三次重大抉择

足利义昭当上第十五代将军后，细川藤孝担任山城胜龙寺城城主，以足利义昭家臣的身份出侍信长，同时服侍两位君主。后来信长提出的《殿中御掟》和《异见十七条》束缚了足利义昭的行动，使义昭认识到自己的傀儡地位，心怀不满的足利义昭表面上对信长依然恭顺，但私下里却秘密联系武田信玄、三好三人众、浅井长政、朝仓义景、石山本愿寺等势力结成反信长包围网，策划推翻信长的统治。在此危机时刻细川藤孝在权衡利弊后，作出了第一个重大的抉择，毅然抛弃了自己追随多年的足利幕府改投信长。

1577年细川藤孝与织田信孝、明智光秀一起攻陷大和信贵山城，1578年奉信长之命与明智光秀一起进攻丹波、丹后，担任丹后方攻略总大将，击败了一色义通。因为以上的功绩，1579年细川藤孝荣升丹后一国十二万石领主。

1582年本能寺之变的首谋者明智光秀自足利义昭投奔朝仓义景时起，便与细川藤孝一起奔走，后来又将女儿明智玉子嫁给细川藤孝的儿子细川忠兴，与细川藤孝结为亲家。因此明智光秀一直认定细川父子会加入己方，把他们计算在己方势力内，频繁地向细川家发出加势要求。然而细川藤孝却在此时作出了抛弃亲族的决定，不但剃发出家道号幽斋，将家督之位让给儿子细川忠兴，表达出自己不参与此事的立场；还将光秀的女儿玉子幽禁在丹后的深山中，玉子在此时信奉基督教，并改名为细川伽拉莎；最后竟加入秀吉一方，协助秀吉讨伐明智光秀。最终明智光秀惨败身亡，细川藤孝也因"大义灭亲"之举得到了秀吉的赞赏，获得了丹后旧明智领四万石加封。

然而领土的加封并没能满足细川藤孝的欲望，为了满足自己的欲望细川藤孝首先将女儿细川伊也嫁给丹后的领主一色义有，最初一色义有也一直对细川家抱有戒心，一直不肯带妻子回门，细川藤孝也没采取任何行动并不断向一色家示好。半年后在一色义有对细川家戒心逐渐减弱后，藤孝要求见见自己的女儿和女婿，疼爱妻子的一色义有终于陪同妻子回到了细川家。然而迎接一色义有的却是无耻的暗杀，并且由细川忠兴亲自动手。

细川伊也失去丈夫后改嫁细川家臣，因为丈夫要求帮忙揉脚而与丈夫发生争执，并愤然回到娘家向父亲诉苦，但细川藤孝却毫不包庇女儿，而是对女儿说："虽然你是我的女儿，但是你已经嫁人，就该顺从丈夫的意思，无论他的身份高低，你都是他的妻子！赶紧回去按你丈夫说去做！"尽管在日后流传着这样的美谈，赞扬细川藤孝的品德，但却不能掩盖他暗杀一色义有的事实。

从此细川藤孝父子仕途一帆风顺，在秀吉登上关白之位后，细川藤孝加封从二位法印，细川忠兴续任从四位下侍从，并得到"丰臣羽柴"之姓。1587年藤孝随秀吉九州征伐，又得到了三千石的封赏。

丰臣秀吉、前田利家相继去世，丰臣家失去了顶梁柱，德川家康对天下的野心一显无遗漏。细川藤孝分析丰臣家、德川家的实力对比后，再次抛弃弱者加入德川方。虽然细川藤孝算得上是战国第一文化人，但却一样为了保持家名而舍弃旧主、抛弃旧友、弃弱从强，并且为了扩张领土使用卑鄙手段摧毁了一色家，但历史却证明了他在关键时刻判断的正确性，到现在对细川藤孝的评价也是截然相反。细川家也随着细川藤孝一起步步高升，只是委屈为了细川家失去生命的明智玉子和失去丈夫的细川伊也。

田边之战死中求活

1600年细川忠兴带领细川家主力部队随德川家康讨伐上杉景胜，石田三成举兵，计划监禁随德川家康出战大名的妻子们，以削弱他们的战意。在细川伽拉莎拒绝入城要求后，石田三成出兵五百包围了细川邸，企图用武力强拉细川伽拉莎进入大阪城充当人质。细川伽拉莎与细川家臣们奋起反抗眼见不敌之时，放火烧毁了宫邸，在作完了最后的祈祷后，命家臣小笠原长斋用长刀将自己刺杀，细川家臣们随后纷纷自尽。因为细川伽拉莎的以死抗争，石田三成只得放弃了人质计划，派兵攻打细川忠兴的居城田边城，细川藤孝立即组织起大约五百士兵的军队坚守城池。丹后一色家残党虽然在细川麾下效力，但都心怀不满，与西军主帅小野木重胜订下光复一色家的协议后，纷纷投身西军。虽然细川方面对的是一万五千大军，但在西军阵营中有不少是细川藤孝的弟子，战意低到了极点，细川藤孝竟以五百士兵之力支撑了多日。传说当时有不少西军士兵的铁炮中根本没有放入子弹，只是对着细川军放空枪。不过田边城失陷已是必然，该如何既不得罪德川家康，又能明哲保身才是真正的问题。此时细川藤孝的才艺发挥了关键作用，细川藤孝被称为古今传授的第一人，也就是口传《古今和歌集》中解释和故事的传承者，如果细川藤孝战死，那么宝贵的《古今和歌集》则永远失传。后阳成天皇的弟弟智仁亲王闻知此事后，立即派遣使者前往田边城，劝说细川藤孝开城。不知是真心想与城共存亡还是想再捞些政治资本，细川藤孝竟然谢绝了开城劝告，只是向朝廷献上了《古今和歌集》的手写秘卷。后阳成天皇受到感动，派遣使者向西军小野木重胜下达解除田边城包围的命令。最后细川藤孝不失面子地接受了天皇的命令，让出了田边城，依靠自己的学识拯救了自己的生命。

1601年，细川藤孝隐居于京都吉田，安享自由自在的晚年生活，于1610年病势，享年77岁。

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！

天下人
厂商：SEGA　机种：PS2
类型：即时战略 日期：2006年3月2日

世嘉一直是备受玩家推崇的著名厂商之一，自硬件战争失败后，世嘉一直沉没低调，将全部精力放在软件开发上，推出了龙如、三国志大战等优秀作品。本作虽然不像龙如和三国志大战那样著名，但也的确是一款很有代表性的优秀作品。游戏系统与光荣公司的决战系列类似，但同屏人数更高，并且在操作上保持世嘉一贯动作游戏的良好手感，将战火弥漫的日本战国时代从不同角度展现给玩家。

本作中玩家可以扮演的主人公多达五名，织田信长和德川家康自不用提，雄霸一方的岛津义弘、独眼龙伊达政宗、日本第一强兵也都成为统一天下的主角。在真正的历史上，岛津义弘虽然雄霸九州，但是却深受领民的景仰爱戴，因此在本作中扮演的则是一位貌似凶狠但内心却无比善良的明君，同时还着重描写了岛津四兄弟的关系。伊达政宗在历史上则算得上是一位生不逢时的出色君主，虽然将伊达家的领地大幅扩张，使伊达家达到了顶峰，但却因为天下已定大势所趋，不得不放弃统一天下的理想，在本作中玩家则可以帮他圆梦。真田幸村在历史上不过是小大名之子，但却因为大阪之战的出色表现而受到后人的敬仰，号称日本第一强兵，在本作中玩家则可以让他成为天下之主，用自己的热血青春和忠诚英勇结束弱肉强食的乱世，让百姓们重新安居乐业过上幸福生活。每名主人公的故事都是多结局并非单一线路，根据玩家的战斗选择，主人公们都可以进入不同的路线。如果想要达成全部结局，则要花费到玩家不少时间，也可以让喜欢本作的玩家得到更长时间的享受。



本作的人设由著名画家狮子猿负责，他的人设即尊重历史又大胆新颖，让玩家耳目一新。本作中最具特色的则是明智光秀和丰臣秀吉，前者一反明智光秀在游戏中一般都是大帅哥的常识，将他的睿智狡诈充分表现出来，后者丰臣秀吉虽然依然一副猴子神态，但在豪华的服装基础下平添了一副眼镜，给玩家带来此人深不可测的感觉。北条家自初代北条早云崛起开始，威镇关东数十年，但在秀吉小田原征伐时却因为藐视农民出身的丰臣秀吉不肯低头，但反抗战斗却并不彻底，秀吉的大军势如破竹占领了北条家的大部分领土。此时的北条氏政依然是犹豫不决，一直徘徊在抗战与降服中，最终导致了北条家彻底灭亡。因此在本作中北条氏政的人物设定偏重丑化，把他演绎成极为滑稽的跳梁小丑，让玩家一眼就能感觉出他的无能与狂妄。

本作的战斗采用即时战略的游戏方式，根据玩家下达的指令各部队进行相应的行动。选定角色后将其移动到要进行攻击的部队或者是地点后，选定部队会自动进行移动。如果选定敌人移动，我军发动攻击部队则会自动追踪。如果是远程部队，那么在移动路上遭遇到敌人时，如果不选择原地攻击，则该部队会无视射程内的敌人继续前进。

影响各角色的攻击力防御力的是兵种和士兵数，士兵数量越多攻击力防御力越高，如果兵力显示为零时，该角色则从战场撤退。战斗中士兵损耗的数值有两个，一是士兵上限数值，二是现有士兵数值，随着战斗的进行士兵上限数值会逐渐减少，玩家如果不及时为部队回复，那么该部队的士兵数量会越来越少直至撤退。现有士兵数值回复后最大人数为士兵上限数值，因此为了保证部队的战斗力，要对损耗士兵的部队及时回复。在战场上会出现矢仓这一设施，设施周围显示为蓝色，将部队移动到圈内则会恢复士兵的数量，不过大部分矢仓要从敌人手中夺过来。除了回复我军士兵数外，矢仓还可以对范围内敌军发动攻击，虽然射程近杀伤力小，但却可以通过工程兵改造得到提升，并且占领矢仓或者敌人军旗会提升军队的士气，士气越高攻击力越高。在一些战场上还会出现大型的武器，玩家只要将武将移动到这些武器上便可以自动使用，虽然大炮、石弓的发弹数量有限，但却威力强劲，会给予射程内敌人部队毁灭性打击。同样敌人控制着的矢仓和大型武器也会对我军造成巨大的伤害，伊达政宗篇中敌人几门大炮无限弹药同时发射，简直可以用地狱来形容。因此开战以后玩家一定要快速占领这些重要的设置，合理利用才是取胜之道。

在游戏中出现的兵种共计25种，大致可分为八类，每类兵种都有自己的优点和缺陷，熟练掌握兵种相克并灵活运用，在战斗中定会受益匪浅。枪兵虽然行动缓慢但却防御力极高，可以用来对抗敌人多部队同时进攻，弓兵在初级阶段远程攻击力高，但移动缓慢，经常会被敌人追杀，但转职后攻击速度和移动速度都会大幅上升；铁甲骑兵虽然强劲但却对敌人远程射击束手无策，面对高等级枪兵时也会损失惨重；医疗兵尽管手无缚鸡之力，但却可以随时为周围部队回复士兵数；忍者的攻击力防御力一般，而兵种特技却极为出色。根据各武将的特点，他们可以率领出征的士兵也不相同，随着战斗的不断进行，武将率领的兵种会转职为新的兵种，武将可率领的兵种、士兵数也会不断增加。阵形也是影响战斗的重要因素，不同的兵种拥有不同的阵形，相同的兵种可以从四种阵形中选择其一。每种阵形都有自己特殊的能力，玩家可以根据战场的需要选择最为合适的阵形。兵种的冲突还会导致部队陷入异常状态，比如说擅长快速行进进行攻击的骑兵部队与擅长远程攻击的弓兵系部队交锋后，弓兵会陷入混乱状态，陷入混乱状态的弓兵队不但不能移动、攻击、反击，而且防御力半减，很快便会被骑兵部队歼灭。想要从异常状态中恢复正常，就必须耐心等待或者是利用医疗兵的特技回复。异常状态有混乱、逃亡、衰弱、睡眠四种，混乱状态下移动、攻击、反击不能防御力减半；逃亡状态下该部队士兵数量逐渐减少，当占领敌人矢仓时，敌人会陷入此状态；衰弱状态下的部队士兵数缓慢下降，攻击力、防御力、移动速度半减少；睡眠状态下不能移动、攻击，防御力减半。



为了方便玩家游戏，本作的五大主人公游戏难度并不相同，玩家可以由浅入深逐渐挑战高难度。如果在战斗时觉得比较吃力，也可以进入自由关卡中重复战斗，取得经验值提升人物能力。当玩家对自己的实力很有信心时，还可以进入挑战模式，利用自己在各主人公篇中招募到的武将，挑战高难度地图，挑战成功后会得到优质的道具作为奖励。

战斗中玩家派遣出场的武将们可以三人一组，将三支部队合成一支大部队。根据武将率领的兵种不同，组成的大部队得到的辅助效果也不相同。大部队的组建大大方便了玩家的操作，也可以使玩家能在最短的时间内选择不同的兵种克制敌人的士兵。一般来说大部队的第一名武将要选择那些移动速度较快，士兵数量较高的武将，率领远程攻击部队的武将要放在最后，便于保护自身的安全。



本作的特技与兵种紧密相关，各部队可以使用的特技由兵种决定而与率领部队的武将无关（主人公武将专有的御家艺除外）。兵种经验积累到一定程度后，可以学会新的特技，并且会增加使用回数。特技不但可以提升我方士兵的能力、给予敌人强力打击，还可以使敌人陷入各种异常状态。

除了以上的诸多要素外，天气、地形等要素都会对战斗有直接影响，想要完成各种挑战，玩家就必须对本作的各要素了如指掌，还要在最短的时间内应对敌人的行动作出最正确的判断。喜欢战略或者是战国的玩家，一定会收获颇丰。

有所思VOL.3

网络的高速普及 给玩家带来了新乐趣

DarkBaby专栏
Vol.004



徐继刚，上海人，游戏业资深玩家兼本刊特约撰稿人。其对游戏文化、游戏产业的见解及认识，加上深厚的思想底蕴，使他的文章释放出独特的力量。



人类的好战争斗之风习超越了国籍人种，更无分高低贵贱。

游戏的宗教

人无疑是世界上最具攻击性的动物。

电子游戏原本是一种新兴的娱乐活动，但是随着游戏主机的不断世代更替，涌现出了越来越多追逐品牌的狂热信徒，久而久之，有形无形地形成了各自壁垒分明的势力阵营。由于英特网的迅速普及，导致人类间的交流对话更加简便快捷，整日里网络各大游戏BBS中不断爆发着一场场没有硝烟的大小战争。曾经有人批判时下国内游戏论坛的好战之风是由于国人素质低下或收入有限所导致，实则大谬不然，人类的好战争斗之风习超越了国籍人种，更无分高低贵贱。如果要衡量论战的水准，国内目前的水准尚无法和国外相提并论。

日本是电子游戏这个娱乐产业发扬光大之所，同时也是门户之争最早发源地，该国最大的综合性个人游戏讨论社区GAME 2ch的游戏业界版更是战争至为激烈的焦点，其中各大势力的进退消长完全忠实再现业界版图的变化。或许是民族性的严谨作风，2ch为各大阵营人士逐步确立了专用称号并不断与时俱进，细细历数来颇值得玩味再三。

可能是玩家年龄层相对较高的缘故，SEGA信徒成为最初活跃在游戏相关BBS的主流，这些人充满攻击性的硬派言谈作风引起了其他游戏爱好者的反感，该群体被命名为"濑川"，其意出自SEGA的直译濑贺。SEGA众又被其反对者冠以侮辱性含义的另一个称呼"セ皮"，同样源自社名セガ。和以后兴起的其他群体相比，濑川众对这些称号并不以为忤，反常有沾沾自喜之意。该群体人数原本就是"少数精锐"，随着SEGA主机的不断没落消亡，其人口也日形萎缩。虽然濑川众目前已经成为濒危人群，但是在过去历次主机论战中所表现的偏激辛辣依然令人刻骨铭心。

"妊娠"是对任天堂拥护者的蔑称，因妊娠一词在日语里和任天堂读音相近而得名。该称号得名之初尚有一层隐意：1998年前后任天堂为了追求游戏品质而将《赛尔达传说-时之笛》等期待大作一再延期发售，有的作品甚至就此永远石沉大海，反对者们藉此嘲笑任天堂信徒悬望大作发售的心情犹如孕妇临产般痛苦而忐忑不安。日本人把喜欢以新不如旧作为口头禅的那类人称为"怀古厨"，妊娠众的核心成员则大多可归为怀古厨之列，这些人迷恋任天堂独霸业界的帝国黄金时代，对山内溥和宫本茂等任社骨干抱有无条件的崇拜之心。该群体在战斗力和攻击性等方面逊色于SEGA信徒，但由于会社影响力等客观因素，人群总基数却在初期阶段占据了压倒性优势。

索尼PLAYSTATION信徒集团的形成时期稍晚，根据其称号"出川"诞生之日推算，大约2000年前后为发展壮大期。"出川"这个蔑称来源于日本著名滑稽艺人出川哲郎，该人士曾在PS2发售不久的一次大型电视番组节目中，身着印刷着PS2字样宣传用体恤衫登场高呼："这样优秀的商品，每个家庭都应该至少买五台啊！！"不管出川先生此番惊论的动机仅仅为了搞笑，抑或是毫无掩饰地进行商业宣传，所造成的社会影响力却是显而易见的，由此所有索尼PS爱好者皆被通称为"出川"。2003年以后，索尼被揭露出会社内曾经存在代号为"Gate Keeper"的网络宣传工作机构，据说该机构拥有数百名员工，其工作内容主要是在网络上通过捏造和夸大事实来散布各种不利于竞争对手的目的，或有云当年SEGA DC发售初期硬件不良现象所造成的大风波即出自该机构的手笔。近年来，"出川"这个最初的蔑称逐渐被淡忘，取而代之的是Gate Keeper的简称"GK"。

微软的XBOX系列主机在日本国内一直命运多舛，其信徒称号的由来也颇具戏剧色彩。2002年2月22日是XBOX的首发日，一位三十多岁光景的宅男赶早前往秋叶原电器街购买于同日推出的PC平台H游戏《凌辱痴汉地狱》，他误将XBOX排队行列当作了购买该游戏的队列，又恰好被某电视台现场报道记者选中为采访对象，结果闹出了不小的笑话。于是乎，XBOX的拥护者们被冠以"痴汉"的美名。XBOX发售不久即出现了著名的刮盘风波，因此许多2ch网民将之笑称为专门散播不祥的凶箱，而男性占据绝对多数比例的XBOX玩家顺理成章地成为了"箱男"。"痴汉"和"箱男"这两个几乎同时诞生的蔑称长期被并行使用，前者由于更具有话题性，因此逐渐成为了主流。

据说所谓的四大阵营中惟独濑川众实际是真正存在的玩家群体，这些SEGA游戏的狂热爱好者在现实生活中经常聚会互通生气，在网络上更是联手出击，经年笔战不辍而永不言败。SEGA宣布退出硬件厂商行列后，濑川众随即逐渐消亡没落，大多数人根据个人趣味分别融入了"妊娠"和"痴汉"群体。不过每每有SEGA相关话题发起，依然时常还能见到若干昔日濑川党徒的矫健身影。去年夏秋之交为了讨论16位主机时代SEGA MD和NEC PC-E孰为市场占有率第二位的游戏主机这个古老话题，一些濑川众纷纷浮出水面再现当年之勇，和反对者激烈论战数日之久，其迂憨忠诚之心不禁让人联想起《鹿鼎记》里那些亡国后依然念念不忘唐桂之争的反清志士们。至于妊娠、出川和痴汉等不过是为了划分游戏爱好者阵营虚构的族群，其中任天堂系和索尼系因为近十年间业界势力图急剧变迁，其阵营的人员流动也非常频繁。例如2000年前后，任索势力呈旗鼓相当之势，到了2002年以后家用主机大战局势明朗化，索尼系逐渐占据主动权，而随着近期任天堂在业界好调高奏，许多立场不坚定的出川分子又悄然转职为妊娠党徒以"顺应潮流"。主机普及度不高的缘故造成痴汉族在2ch一直人丁单薄，过去该族群所奉行无差别攻击方针，更遭遇了妊娠、出川甚至濑川残党的联合抵制。近年来，痴汉族秉承了MICROSOFT社XBOX事业负责人皮特.摩尔鼓吹的Wii60思想，采取了联任反索的迂回策略，其势力有所抬头。

2ch是日本民间历史最悠久且规模最大的综合性BBS，其内容涵盖了经济、文化和娱乐等诸多方面，其游戏版块因常有圈内人士隐身出没而闻名，据说早年远藤雅伸、加贺昭三等名人曾经因为发言不慎暴露过真实身份。更有众多不知名人士时常爆出猛料，例如1997年SEGA大裁员时强迫员工面壁反省的事件最早就是在该论坛被率先揭露出来的。另外诸如某位自称任天堂前员工的神秘人士发表的帝国秘闻录这样的东西，亦绝非等闲无关人士可以凭空杜撰。甚至一些没有能力进行大规模商业宣传的日本中小游戏厂商，也时常会采用在2ch爆料的方式进行变相炒作，该BBS的社会影响力可见一斑。2001年以后，日本各大厂商加强新闻管制力度，GAMEONLINE等多家曾风光一时的个人游戏资讯平台被迫关闭，甚至还有人因此被捕入狱，而被部分厂商视为眼中钉的2ch却风光依然。毫不夸张地说，2ch BBS已经形成一种独特的网络文化，除了痴汉、出川这些专用词汇以外，颜文字更是堪称瑰宝。所谓的"颜文字"是日本人率先发明的一种网络表达方式，采用字母和数字等符号巧妙排列组合成人物肖像等各种图形，同时添加文字用以讽刺时事。从早先的山内社长妄言录到今时PSP飞碟事件的四格漫画，2ch人士的颜文字技巧实已臻炉火纯青之境地。

近年来，日本游戏产业每下愈况，2ch业界版的整体水准也开始急速滑坡，这种状况伴随着大量所谓80后、90后年龄层的新规玩家的涌入而进一步表面化。已经很少再有直指人心的业界实态争论和反思，连游戏本身相关的探讨也已经凤毛麟角，剩下的只是无休止地闲扯皮乃至人身攻击。由于真正的业界人士逐渐远离，"2ch的内幕消息"逐渐演变成了虚假新闻的代名词。就目前GAME 2ch的现状来看，除了热心人士坚持每周转贴的游戏软硬件销量数据尚值得一观外，其品流已经和我国国内某些所谓的游戏论坛殊无二致……

日本游戏产业每下愈况，2ch业界版的整体水准也开始急速滑坡，这种状况伴随着大量所谓80后、90后年龄层的新规玩家的涌入而进一步表面化。

游心戏梦

成就只是一个数字 换不来任何有用的东西（下）



这些数字所带来的畸形评判标准，更是造就了无数奇怪的消费理念。笔者有一个朋友，自己是开广告公司的，收入不菲，女友家庭条件也相当不错，今年五一过后，几乎马不停蹄的去了国内国外四五个地方旅游，平时他们吃饭也只上气派的大饭店或酒楼。这个朋友和我一样，虽然不至于沉迷，但也一直都是游戏爱好者，在我家里玩过了三台主机之后他表示也都想购买，不过当前只能先买wii，因为相对价格较为低廉，也更容易起到哄女友开心的目的。然而，我最后听到的却是，因为明年结婚在即，女友不同意他将钱花到没有作用的游戏上去。对这个说法我瞠目结舌之外，对他们的消费观念也百思不得其解了。

同样的道理也一样在玩家身上出现。国情有别，盗版的产生和长期盛行在我国是必然，我们根本用不着为使用盗版而感到丝毫的羞愧，因为游戏的体验不会有任何的区别。然而，在很多玩家口口声声宣称条件所限，不是不支持正版，而是用不起正版的时候，悖论同样出现了。很多人可以花几百元钱去唱一次KTV，很多人可以请女友上一次西餐厅，很多人可以为了赶时髦花上千元去感受环球嘉年华的拥挤，但对于一张仅仅只有三四百元的正版，即便是自己极为喜爱的游戏，也不肯多支持一张。因为在他们的消费观念中，已经形成了游戏不到十元的价值判断模式。

为了游戏的销量在论坛争得面红耳赤，对游戏市场的分布战局评点得头头是道，然而，这些数字和我们又有什么切身的利害关系吗？这些数字里面不曾出现过你的那一份。

有一句俗话，越是富有的人越吝啬。这实际上也是弱势群体保持自己心理平衡的方式。然而，一旦金钱变作简单的数字累计，而不是有计划地利用在流通和花费上面的话，那么这些数字又有什么用呢？

我有一个以“勤俭”出名的朋友，曾经教会过大手大脚的我一个增加积蓄的好方法。他说，你把钱看成属于你的部队，一元钱就是一个士兵，十元钱就是一个班，一百元钱就是一个排。每当你花出去一元钱的时候，你就想像是自己部下一个士兵的牺牲。这个方法对我果然很有效，因为常年来受游戏影响的我，对数字的升降变化是很敏感的，果然那几天之内，让我对每一次“不该有”的消费都抱着一种罪恶感而深深自愧并自责……不过，还好，这种自愧和自责只是持续了几天而已。

而同样是这个朋友，在处理自己工作业务关系上的花费却异常的慷慨，在路上遇到有乞丐，无论真假，只要有异性在边上，都会很有风度也很潇洒地扔下十元钱。可见，他的部队并非不能消耗，只是一定要消耗在重要的“攻坚战”上，这样他们牺牲的才比较值得，如果单单为了自己的享受，他是不愿意浪费任何的有生力量的。从某种意义上来说，此举堪称无私！

数字不仅约束着我们很多的行为和标准，一个简单的数字背后，有时候却能够带来深入内心的美感。

偶然的邂逅，不寻常的对望，春花秋露一晚的浪漫正因为过程的短暂而显得异样的歆旎。天长地久，每一日的耳鬓厮磨却终会因为熟悉程度的累积而慢慢产生摩擦和用心程度的淡化。

失去的因为再也没有了利益得失数值的变化，而变得那样的美丽那样的深入心扉；得到的因为生活所迫，感情的依赖程度会因为种种现实数字而产生变化。

曾经看过阿尔・帕西诺的《西蒙妮》，看到他为一个数字生成的虚拟偶像一醉至斯；曾经因为《楚门的世界》里，一个被当作电视节目收视率上升工具的快乐青年，想逃离这个一切虚假的小岛，而绝望地发现海角天边依然是虚假的布景之后，我会忍不住地平生第一次为了一部电影而怆然涕下。

人的墓碑对于一个后辈来讲，也许只有上面的生卒年月那短短两行数字才有意义。我们一切的执著，一切不必要的伤害和错失，看清了数字本质的真相之后，我们还会如此脆弱如此反复无常，如此的痴惘不经世事吗？

这个光影变化的夜晚，还是在灯影熹微的朦胧中握紧手柄吧，忘却数字之后得来的乐趣才如此纯粹。

这个耳语温存的夜晚，还是在吹气如兰的温柔里肆意颤抖吧，忘记相聚时日数字的长短才会在无数年之后一个落日潇潇的黄昏，怅望着那个早已变化的窗台，至真至诚的，幸福叹息一声。

卢斌专栏
Vol.005

Silence，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。

数字不仅在左右着我们享受游戏乐趣的过程，甚至也左右着大部分人的判断标准。

游戏的世界会因为数字而产生倾斜，在我们的现实生活中我们所能听到的很多对个人价值甚至道德价值的判断，标准也简化到了一个数字上面。



新作游戏发售表

NDS《最终幻想水晶编年史·命运之轮》的热潮还未过去，PSP玩家又迎来了《核心危机·最终幻想Ⅶ》，FF系列的“猛烈炮火”似乎永远不会停歇。新一代《口袋妖怪不可思议的迷宫》也即将在NDS上发售，9月初的掌机软件新作依然强势。家用机上近期有一些优秀的美版游戏问世，喜欢的玩家不妨关注一下发售信息。　□责编/蓍子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
9月6日			
A.C.E.3 终结	Another Century's Episode 3 THE FINAL	ACT	BANPRESTO
鬼火	ウイル・オ・ウイスプ	AVG	IDEA FACTORY
Dear My Son！儿子育成狂骚曲	ディア マイ サン！ ムスコ育成狂骚曲	SLG	D3 Publisher
大象家族贝巴	Babar	AVG	Game Factory
9月11日			
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
9月13日			
死角侦探 空之世界Thousand Dreams	死角探偵 空の世界 Thousand Dreams	AVG	Nine's fox
实战弹子必胜法！CR樱大战	実战パチンコ必胜法！ CRサクラ大战	TAB	SEGA
9月17日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
9月18日			
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI: Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
80年代歌星	SingStar '80s	RAG	SCE
虹吸战士 黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	ACT	SCE
9月20日			
公主协奏曲	プリンセスコンチェルト	RPG	Broccoli
阿拉伯遗迹 沙漠婚约	アラビアンズ・ロストThe engagement on desert	AVG	PROTOTYPE
圣兽 螺旋之章	セイント・ビースト 螺旋の章	AVG	MMV
七色糖果Pure！	なないろ★ドロップス Pure！	AVG	Media Works
金色琴弦2 返场	金色的コルダ2 アンコール	AVG	KOEI
9月24日			
闪电小天后 电影明星	Bratz：Movie Starz	AVG	THQ
蠢才秀 游戏版	Jackass：The Game	ACT	Red Mile
9月25日			
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
世界扑克冠军联赛2008	World Series of Poker 2008	TAB	Activision
9月26日			
后院美式足球2008	Backyard Football 2008	SPG	Atari
9月27日			
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
悠久之樱	悠久ノ樱	AVG	IDEA FACTORY
最终试验·鲸 Alive	最终试验くじら アライブ	AVG	Sweets
彩色水族馆 My Little Mermaid	カラフルアクアリウムMy Little Mermaid	AVG	Nine's fox
新天魔界 混沌世纪 愿望	ジェネレーション オブ カオス ディザイア	RPG	IDEA FACTORY
今天开始是魔王 真魔国的假日	今日からマ王 真マ国の休日	AVG	NBGI
必胜弹子 新世纪福音战士 真心为君	必胜パチンコ 新世纪エヴァンゲリオン まごころを君に	TAB	D3 Publisher
天使侧像	エンジェル・プロファイル	RPG	Cyber Front
死神BLEACH 战士之刃2nd	BLEACH ブレイドバトラーズ2nd	ACT	SCE
10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	ACT	Activision
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	ACT	Sierra
小傻瓜与魔法书	Noddy and the Magic Book	SLG	Game Factory
NBA'08	NBA'08	SPG	SCE
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
10月4日			
新世纪GPX无限之路4	新世纪GPXロード トゥ ザ インフィニティ	RAC	SUNRISE
龙珠Z闪耀！流星	ドラゴンボールZ スパーキング！ METEOR	FTG	NBGI
吉他高手&狂热鼓手V3	ギターフリークス&ドラムマニアV3	RAG	KONAMI
实况棒球大联盟2	実况パワフルメジャーリーグ2	SPG	KONAMI
幕末恋华 花柳剑士传	幕末恋华 花柳剑士传	AVG	D3 Publisher
10月9日			
华纳群星总动员 超级兵工厂	Looney Tunes：Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
斯派罗传说 永夜	Legend of Spyro：The Eternal Night	ACT	Sierra
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月11日			
圣灵之心	アルカナハート	FTG	AQ
美少女麻将 偶像雀士IV	アイドル雀士 スーチーパイIV	TAB	Jaleco
实战弹子必胜法！北斗之拳2乱世霸王传	実战パチンコ必胜法！北斗の拳2乱世霸王传	TAB	SEGA
10月12日			
RC滑板车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
10月16日			
最终幻想XI 神之翼	Final Fantasy XI：Wings of the Goddess	RPG	SQUARE ENIX
降世神通 最后的空气大师	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
模拟乐园 惊奇世界	Thrillville：Off the Rails	SLG	LucasArts
10月18日			
世界英雄GORGEOUS	ワールドヒーローズ ゴージャス	FTG	SNK PLAYMORE
银河天使Ⅱ 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェルⅡ 无限回廊の键	RPG	Broccori
Palais De Reine	パレドゥレーヌ	AVG	Interchannel
Seaman2 北京原人育成工具	シーマン2 北京原人育成キット	SLG	SEGA
10月25日			
魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	RPG	BANPRESTO
热带低气压少女	热带低气压少女	AVG	Nine's fox
召唤少女Elemental Girl Calling	召唤少女Elemental Girl Calling	RPG	角川书店
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM

Wii

中文名	原名	类型	厂商
9月4日			
台球聚会	Pool Party	SPG	SouthPeak
9月6日			
新·中华大仙 麦克尔与明明的冒险	新·中华大仙 マイケルとメイメイの冒险	STG	STARFISH SD
9月11日			
阿努比斯Ⅱ	Anubis Ⅱ	AVG	UFO Interactive
9月13日			
SSX Blur	SSXブラー	SPG	EA
9月18日			
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
反击之力	Counter Force	ACT	Conspiracy
面包忍者	Ninjabread Man	ACT	Conspiracy
我的模拟人生	MySims	SLG	EA
9月20日			
★战国无双KATANA	战国无双KATANA	ACT	KOEI
9月25日			
DDR热舞聚会	Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY	RAG	KONAMI
愤怒乒乓	Balls of Fury	SPG	DSI
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
龙之刃 怒火	Dragon Blade：Wrath of Fire	ACT	D3 Publisher
9月27日			
鲈鱼垂钓 60传说	バスフィッシングWii ロクマル传说	ETC	Arc System
我与模拟小镇	ぼくとシムのまち	SLG	EA
结界师 黑芒楼之影	结界师 黑芒楼の影	ACT	NBGI
9月28日			
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
10月4日			
实况棒球大联盟2	実况パワフルメジャーリーグ2	SPG	KONAMI
龙珠Z闪耀！流星	ドラゴンボールZ スパーキング！ METEOR	FTG	NBGI
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
10月16日			
战火兄弟连 急速推进	Brothers in Arms：Double Time	FPS	Ubisoft
10月22日			
模拟人生2 生存游戏	Sims 2：Castaway	SLG	EA
10月25日			
宝岛Z 巴尔巴罗斯的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	AVG	CAPCOM
幽灵小队	ゴースト・スカッド	FPS	SEGA
11月1日			
欧普耐	オプーナ	RPG	KOEI
11月12日			
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
11月13日			
★梦精灵 梦境遨游	NIGHT Journey of Dreams	ACT	SEGA
★灵魂能力 传说	Soulcalibur Legends	ACT	NBGI
11月15日			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
12月3日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
2007年年内预定			
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定			
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCCクリスタルベアラー	RPG	SQUARE ENIX

PS3

中文名	原名	类型	厂商
9月4日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
9月11日			
上古卷轴Ⅳ 湮灭	Elder Scrolls Ⅳ：Oblivion	RPG	Bethesda
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
科林麦克雷拉力	DiRT	RAC	Codemasters
9月12日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
9月13日			
无限地带23蓝色花环	メガゾーン23青いガーランド	AVG	Compile Heart
9月17日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
9月24日			
滑板	skate	SPG	EA
9月27日			
阿加列斯特战记	アガレスト战记	RPG	Compile Heart
10月2日			
NBA'08	NBA'08	SPG	SCE
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
10月9日			
世嘉拉力Revo	SEGA Rally Revo	RAC	SEGA
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月11日			
火箭人 邪恶轴心	Rocketmen：Axis of Evil	STG	CAPCOM
10月16日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
10月25日			
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
11月13日			
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
12月31日			
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
2007年发售预定			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ·オブ·ザ·パトリオット	ACT	KONAMI
★真·三国无双5	真·三国无双5	ACT	KOEI
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
2008年发售预定			
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM
★仁王	仁王	ACT	KOEI

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
9月4日			
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
9月5日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
9月6日			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
9月11日			
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
上古卷轴Ⅳ 湮灭	Elder Scrolls Ⅳ：Oblivion	RPG	Bethesda
滑板	Skate	SPG	EA
9月13日			
大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
犯罪现场调查 确凿证据	CSI：Crime Scene Investigation Hard Evidence	AVG	Ubisoft
9月25日			
★光环3	Halo3	FPS	Microsoft
美国陆军 真实战士	America's Army：True Soldiers	STG	Ubisoft
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
10月18日			
美丽块魂	ビューティフル块魂	ACT	NBGI
10月23日			
★皇牌空战6解放战火	Ace Combat 6：Fires of Liberation	SLG	NBGI
10月30日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
11月5日			
★使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	FPS	Activision
11月6日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft

NDS

中文名	原名	类型	厂商
9月13日			
★口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	RPG	POKEMON
★口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	RPG	POKEMON
英检DS训练	英检DSトレーニング	ETC	IE Institute
每天都愉快！HELLO KITTY的生活记事簿	毎日ステキ！ハローキティのライフキット	ETC	DORASU
9月20日			
元素圣兽 五柱神之谜	エレメンタルモンスター 五柱神の谜	TAB	HUDSON
拯救德尔托拉 七块宝石	デルトラクエスト 7つの宝石	RPG	NBGI
家庭教师 重生DS 开炎	家庭教师REBORN！DS开炎	ACT	TAKARA TOMY
传言的翠君 夏色射手	うわさの翠くん！夏色ストライカー	AVG	IDEA FACTORY
9月27日			
福蛋的商店街 谢谢大家！	たまごっちのプチプチおみせっち みなサンキュー	SLG	NBGI
地狱少女 朱蔓	地狱少女 朱蔓	AVG	Compile Heart
做朋友吧！魔法交换日记	ともだち作ろう！魔法のこうかん日记	ETC	ERTAIN
9月发售预定			
I LOVE海豚	アイラブドルフィン	ETC	STARFISH
10月1日			
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
10月4日			
★远古封印之炎	ARCHAIC SEALD HEAT	RPG	任天堂
10月25日			
★最终幻想战略版A2	FFTA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
迷宫制造者 魔法铁锹和小勇者	ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者	RPG	Global A
Code Geass 叛逆的鲁路修	コードギアス 反逆のルルーシュ	RPG	NBGI
天元突破 红莲之眼	天元突破グレンラガン	FTG	KONAMI
11月1日			
驯龙者 音魂	ドラゴンテイマー サウンドスピリット	RPG	NBGI
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
2007年发售预定			
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者	ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
流星洛克人2	流星のロックマン2	RPG	CAPCOM
符文工房2	ルーンファクトリー2	RPG	MMV
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定			
★最终幻想Ⅳ	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	SQUARE ENIX

PSP

中文名	原名	类型	厂商
9月6日			
超杰交融	REZEL CROSS	RPG	SCE
9月13日			
★核心危机 最终幻想Ⅶ	クライシス コア·ファイナルファンタジーⅦ	RPG	SQUARE ENIX
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
9月18日			
游戏王GX 双重之力2	Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2	TAB	KONAMI
机密武装 蔓延	Coded Arms：Contagion	FPS	KONAMI
9月20日			
R-TYPE战略版	R-TYPEタクティクス	SLG	IREM
合金装备OPS+	メタルギアソリッド ポータブルオプスプラス	ACT	KONAMI
9月27日			
怪盗杏Portable	怪盗アプリコット ポータブル	AVG	TAKUYO
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
10月4日			
大众高尔夫球场Vol.3	みんなのGOLF场Vol.3	SPG	SCE
高达战斗编年史	ガンダムバトルクロニクル	ACT	NBGI
10月23日			
★恶魔城X编年史	恶魔城ドラキュラX クロニクル	ACT	KONAMI
10月25日			
AIR	AIR	AVG	PROTOTYPE
11月6日			
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI
2008年发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。